CHEFE DE FASE ESPECIAL
Todos os heróis da Guilda do Macaco

ESPECIAL
De volta a Hawkins com *Stranger Things 2*

CONTO
As aventuras de um leprechaun em Arton

MESTRE DA MASMORRA
Faça seu mundo decolar

GABINETE DE SALADINO
Uma filmografia para inspirar o terror

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 125

TOOLBOX
AVENTURAS HISTÓRICAS

QUADRINHO
A VOLTA DE THARYS, O MEIO ELFO!

RESENHAS
THOR: RAGNAROK • *HORA DE AVENTURA RPG*

DARKEST DUNGEON

Você tem coragem de encarar a mais escura das masmorras?

ADAPTAÇÃO
Explore os terrores de *Darkest Dungeon*

ESPECIAL
De volta a Hawkins com *Stranger Things 2*

CONTO
As aventuras de um leprechaun em Arton

MESTRE DA MASMORRA
Faça seu mundo decolar

GABINETE DE SALADINO
Uma filmografia para inspirar o terror

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 125

TOOLBOX
AVENTURAS HISTÓRICAS

QUADRINHO
A VOLTA DE THARYS, O MEIO ELFO!

RESENHAS
THOR: RAGNAROK • *HORA DE AVENTURA RPG*

GUILDA DO MACACO

As aventuras do grupo mais destemido de Arton continuam!

PEITO DE AÇO

Talvez muitos leitores não saibam, mas eu acabei de morar por um ano e meio na Alemanha, uma experiência que sempre quis ter. E talvez menos leitores ainda saibam, mas acabei de voltar ao Brasil! Em comemoração a minha volta, o Trevisan me convidou para escrever este editorial e...

Peraí! Eu não acabei de voltar! Voltei há dois meses! Por que então não escrevi o editorial da *Dragão Brasil* passada?

Bem, porque eu não pude participar da *DB* passada, por uma razão bem simples: tomei um tiro e cheguei bem perto de morrer, embora tenha saído caminhando. Como disse o **Trevisan** no dia, foi a melhor desculpa para não entregar uma coluna que qualquer um já deu!

Minha volta ao Brasil foi atribulada e coroada com uma bala no peito. Mas, honestamente, não estou pensando nisso. Tudo em que penso é que estou mais próximo dos leitores, da *Dragão*, de *Tormenta*. Penso que pude ser o clérigo no casamento ultra-nerd do Trevisan com a famigerada **Camila Gamino**, conhecida de quem acompanha o *RPG das Minas*. Penso que em 2017 finalmente vou poder comparecer em todos os dias da CCXP e dar a vocês toda a atenção que merecem! É claro que foi ótimo morar na Alemanha. Mas também é bom estar aqui, com ou sem sofrer jogadas de ataque.

Acho que, mesmo longe, a gente nunca realmente se afasta de casa. Se o Brasil é minha casa? Não sei. Mas sei que a *Dragão Brasil*, *Tormenta* e o nosso mundo nerd sempre vão ser.

E vocês não vão se livrar de mim tão cedo!

LEONEL CALDELA

GUILHERME DEI SVALDI E UM DE SEUS GOBLINS MARAVILHOSOS

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, Gustavo "Calamis" Brauner, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Alex Mamedes, Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Quadrinho: Eduardo Medeiros

Fundo de tela: Alex Mamedes

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Camila Gamino da Costa

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Um novo RPG sobre o Brasil antigo.

6 Pergaminhos dos Leitores
Desta vez, o velho e bom (?) Paladino normal.

10 Resenhas
Hora de Aventura RPG e *Thor: Ragnarok*.

14 Dicas de Mestre
Ajustando sua aventura.

20 Especial
Strangers Things retorna à *Dragão Brasil*!

26 Toolbox
A história do mundo real pode servir de inspiração.

32 Gazeta do Reinado
Atentado explosivo atinge anões!

34 Caverna do Saber
O que as regras representam na sua mesa?

38 Conto
Um leprechaun artoniano e suas aventuras.

50 Mestre da Masmorra
Criando um mundo profissa!

54 Gabinete de Saladino
Stephen King no cinema.

58 Adaptação
Insanidade e morte na mais escura das masmorras.

70 Chefe de Fase Especial
Fichas atualizadas dos heróis da Guilda do Macaco!

78 Pequenas Aventuras
Dinheiro não traz felicidade nem no futuro.

80 Tesouros Ancestrais
Que tipo de jogador você é?

86 Lado B do RPG
Cthulhu *light*. Isso é possível?

88 Quadrinhos
A volta de Tharys, o meio-elfo pela metade!

92 Amigos de Klunc
Um agradecimento a quem se esforça pelo RPG!

A CAPA

O grande **Alex Mamedes** está de volta para mais uma vez colocar a Guilda do Macaco na capa da *Dragão Brasil*!

Resta saber o que diabos nossos herois estão fazendo. Teria Nargom encontrado uma rota de fuga? Klunc está tentando ser furtivo? Lothar pisou em algo errado? E por que só Calamis está sério?

O certo é que Kadeen com certeza está curtindo o momento!

Notícias do Bardo

Elefantes, araras, samurais e vampiros!

BRASIL FANTÁSTICO

Depois de quase um ano sem lançamentos de RPG (o último foi o *Bestiário* de *Pathfinder*), a Devir prepara o lançamento do RPG oficial d'*A Bandeira do Elefante e da Arara*, série de literatura fantástica escrita por Christopher Kastensmidt. A obra se foca no Brasil colonial, no seu folclore e nas suas crendices.

Christopher, texano de Houston, já estudava a cultura brasileira antes de se mudar para o país, em 2001. Sua série criou uma reputação considerável no meio, e a primeira história escrita na ambientação, *"O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara"*, foi finalista do Prêmio Nebula em 2011 e do Prêmio Argos em 2014.

A versão em RPG de *A Bandeira do Elefante e da Arara* (ou Livro de Interpretação de Papéis, como diz a capa), já teve lançamentos em Fortaleza (no Covil do RPG) e Porto Alegre (na Nerdz), com cópias esgotando rapidamente. Em São Paulo, o livro será lançado durante a Virada Nerd, em 2 de dezembro.

Fique ligado!

Vivendo nas Sombras

Uma das maiores reclamações dos RPGistas brasileiros é a falta de publicação do Mundo das Trevas em português. Para essa galera que gosta de fantasia urbana e intrigas políticas entre facções sobrenaturais, está rolando um financiamento coletivo que pode encaixar até melhor que os jogos da White Wolf.

Vencedor do Ennie de prata de Melhores Regras em 2016, *Sombras Urbanas* trata de poder e de como ele corrompe, de troca de favores e do sobrenatural como um espelho distorcido do humano, no melhor estilo de *Supernatural*, *Angel* e *Dresden Files*. O jogo usa a mesma Apocalypse Engine de jogos como *Dungeon World* e *Sonhos Tortos*, usando manobras para que os jogadores possam direcionar a narrativa através de jogadas de dados.

Sombras Urbanas está em **financiamento coletivo no Catarse**, através de uma parceria entre o Lampião Game Studio (*Déloyal, NeoGhaluni*) e a Aster Editora (*Sonhos Tortos*, *Travessias*). A versão brasileira conta com artes exclusivas por **Bruno Prosaiko** (*BIRL, Déloyal*).

Samurais tupiniquins

Um dos primeiros cenários brasileiros publicados com a Licença Aberta d20 foi *Mítica*, por volta de 2004.

O RPG apresentava em suas páginas o mundo de Lieh, baseado na mitologia oriental (principalmente japonesa). Agora, o estúdio carioca Mundos de Papel está trazendo esse mundo de volta.

Capitaneando essa empreitada está **Guilherme Korn**, game designer e tradutor, colaborador de longa data da editora Retropunk. Ele alia seu conhecimento de literatura e cultura japonesa à manha de game designer para tornar o novo *Mítica* um jogo melhor recebido que sua primeira edição.

Você pode seguir o diário de desenvolvimento de *Mítica* **aqui**. Ainda não há previsão de lançamento.

Se prepare, cão!

Belregard é um RPG brasileiro de horror medieval. Usando o mesmo sistema de *Crônicas RPG*, o jogo mergulha os jogadores em um mundo baseado nas mais terríveis nuances da idade média europeia.

Escrito por **Jefferson Neves** e **Rafão Araújo**, do Lampião Game Studio, o jogo foi levado a muitos grandes eventos de RPG dos últimos anos. Uma de suas aventuras mais famosas é o *Evangelho do Cão*.

Em financiamento coletivo no Catarse, *Belregard* é o primeiro lançamento do selo Last Order, a iniciativa de jogos independentes da editora New Order.

Mais vampiros

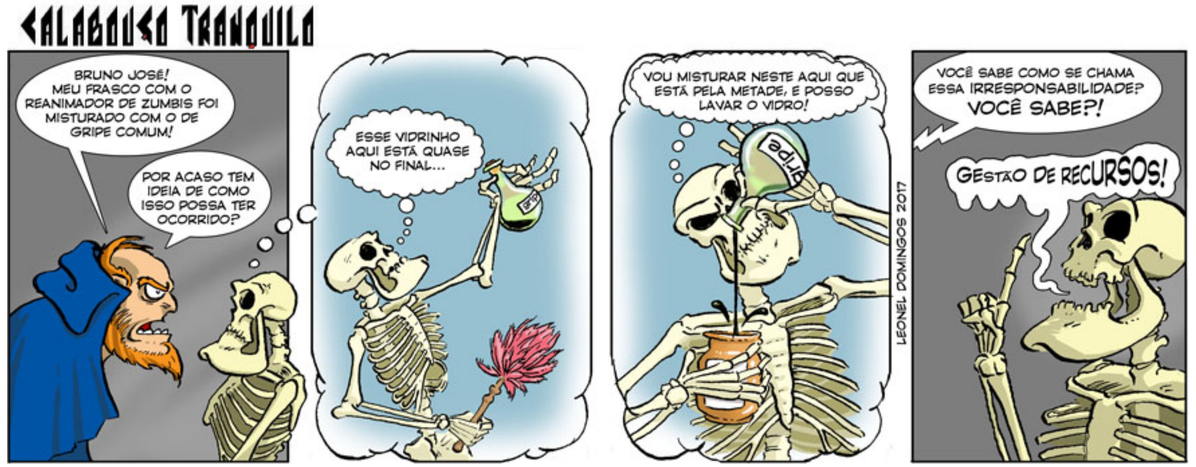
Gosta de vampiros? Não gosta de dados? Então esse é o jogo perfeito para você.

A Fabrica Editora (*Não Caia no Sono*) traz para o Brasil *Desmortos*, um RPG que usa a Apocalypse Engine, mas sem usar jogadas de dados. A versão brasileira será baseada na versão da *Magpie Games*, que conta com ilustrações fotorrealistas de **Mauro Mussi**.

Desmortos está (adivinhou!) **em financiamento no Catarse**. Para saber mais sobre ele, você pode conferir a resenha do **Eduardo Caetano** na *Lado B do RPG* da *DB 116*.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações dos deuses do RPG, amigos apoiadores! Aqui fala o Paladino. Sim, só o Paladino mesmo. Parece que não venho aqui há séculos, sempre vem algum outro paladino estranho responder os Pergaminhos em meu lugar! Agora todo mundo quer ser paladino? Mas muito bem, vamos tentar voltar à normalidade.

Hum... por que tem um demogorgon de *Stranger Things* aqui comigo?

A Libertação

Olá, treinadores de dragões, roladores de dados, "escrivinhadores" de fichas! Aqui é o Jonathan, mestre já não tão iniciante, cujo grupo nunca mais conseguiu se reunir (tristeza...).

Tenho como uma das minhas aventuras mais amadas e queridas A Libertação de Valkaria*. Ainda que o papel seja frágil e as masmorras sejam meio "padrão demais", gosto muito dessa dungeon crawl clássica. Tivemos a libertação de minha querida e amada Deusa da Humanidade, da qual sou devoto fervoroso. Mas algumas consequências dessa aventura não foram muito exploradas, e eu gostaria de alguns pronunciamentos sobre isso:*

***1)** Vocês poderiam atualizar o Cavaleiro Libertador para* TRPG*?*

***2)** O mangá* 20Deuses *diz que um dos Libertadores canônicos é Pratt Dasinus, pai do protagonista. Ele era guerreiro? Clérigo? Qual seu nível dele? Por que, raios, ele foi para Calistia?*

***3)** Já que vocês introduziram Pratt, quem foram os outros Libertadores canônicos? Eu sei, eu sei, o oficial é o que está na minha mesa, até já tenho ficha e histórico de dois. Mas é legal conhecer a versão oficial, até para poder quebrá-la.*

***4)** A Torre dos Libertadores existe? Onde ela está? É como um navio voador?*

***5)** Há planos para relançar aventuras clássicas como* A Libertação de Valkaria *e* Contra Arsenal*, por exemplo, nos moldes da nova* Só Aventuras*?*

Muito, mas MUITO obrigado por estarem novamente me dando o prazer de poder enviar as minhas dúvidas e elogios para esse virtuoso e-mail. Tudo nessa nova fase da Dragão me faz relembrar do prazer de acompanhar uma revista, como antigamente, além de ter a chance de me comunicar com vocês por um método, vamos dizer "antiquado".

Neste momento estou desempregado mas, com as parcas moedas que recolho ao ajudar meus pais no escritório, divido aqueles Temers todos os meses para continuar com meu apoio a esse maravilhoso material mensal. Com o perdão do palavrão, mas PUT# M&RD#, como fiquei feliz em ver aqueles números explodindo no Apoia.se, mostrando que SIM, era isso o que muitos queriam, que SIM, o trabalho de vocês é foda, e que SIM, vocês são amados por muitas, mas muitas pessoas!

Espero que o trabalho de vocês seja cada vez melhor, que a situação melhore para todos os brasileiros e que, um dia, quando conseguir "desengavetar" certos projetos e ideias, eu consiga me comunicar e trabalhar com vocês. Do fundo do meu "cocorô" RPGístico, meu muito obrigado por tudo. Um abraço.

Jonathan Moreira (mestre, biólogo e professor, com muito orgulho)

1) Excelente ideia! Fique de olho nas próximas edições.

2) O mangá **20Deuses** está sofrendo uma pausa, mas será retomado. Por enquanto, basta saber que o papel de Pratt entre os Libertadores de Valkaria será, sim, revelado em algum ponto da história.

3) Esse é o espírito! Nenhum material oficial, em nenhum RPG, é imune às suas próprias ideias. A verdade é que não há "Libertadores oficiais", eles são os próprios personagens jogadores. Ah, mas e quanto a Pratt? Veremos, veremos...

4) A Torre dos Libertadores era uma das recompensas possíveis para aqueles que libertassem Valkaria. Se ela existe, depende das escolhas dos jogadores.

5) Sim! Com certeza esses planos existem, ainda que não possamos estimar uma data de lançamento.

Estimado Johathan, só podemos agradecer profundamente por seu apoio e também por suas palavras. Se você está feliz com a volta da *Dragão Brasil*, então imagine nós, que podemos voltar a nos dedicar a este hobby, a esta comunidade tão especial, tão única. Você são épicos!

Prometemos continuar nos esforçando para levar a você, a todos os RPGistas, apenas nosso melhor.

Demogorgon! Você TAMBÉM quer apoiar a Dragão Brasil?! Maravilha, siga este link: **https://apoia.se/dragaobrasil**!

Deuses e o Eixo Moral

Saudações, Paladino! Eu tenho algumas dúvidas sobre como o Mundo de Arton era regido antes da Revolta dos Três:

1)** Onde é dito que Khalmyr dividia a liderança com Kallyadranoch antes de Nimb? Sei que li essa informação em algum lugar, achei que fosse no acessório* **O Panteão, mas não encontrei nada além de uma passagem no conto* O Cálice *— no qual o Deus dos Dragões lembra a Khalmyr que eles dois criaram as leis dos deuses e estavam no início de tudo. Não lembro se foi em algum texto de livro ou da antiga DB, mas está confirmado isso?*

***2)** Nesse caso, após a saída de Khalmyr da liderança do Panteão, hoje seria Ordem (Tauron, LN) x Caos (Nimb, CN)?*

***3)** Há planos a curto prazo para uma nova edição do Panteão? Se sim, gostaria de sugerir que fosse explicado mais sobre o passado dos deuses, a relação atual deles e mais destaque para o papel dos deuses menores que atual diretamente no dia a dia do povo.*

Estevão Costa, Recife/PE

Ótimas perguntas, Estevão. Os deuses de *Tormenta* são mesmo complicados, quase sempre a gente acaba respondendo que nada é certo sobre eles. Mas você está com sorte; suas perguntas têm respostas claras:

1) Essa informação está em *Covil do Terceiro*, que acompanha o primeiro ***Escudo de Tormenta***. A aventura trazia, pela primeira vez, regras para clérigos de Kallyadranoch, além de atualizar seu histórico e revelar detalhes sobre seu passado — incluindo a antiga rivalidade de liderança com Khalmyr.

2) Exatamente. Essa mesma explicação também consta em *Covil do Terceiro*.

3) Embora o antigo suplemento *O Panteão* esteja esgotado, ainda está disponível em versão digital. Além disso, parte dele está incluída e atualizada no ***Manual do Devoto***, com mais informações na caixa ***Mundo de Arton***. Não temos planos para uma atualização do livro original, a menos que grandes mudanças ocorram...

Hum? Demogorgon? Você TAMBÉM quer uma nova edição do Panteão?! Por acaso você joga Tormenta, criatura?!

Meio-Meio-Dragão

1) *Existe a possibilidade de uma edição revisada do Tormenta RPG usando as regras revisadas do Império de Jade?*

2) *Adorei os ryuujin, mas nunca vou conseguir jogar com uma raça que tenha penalidade em Destreza. Seria possível algum traço racial alternativo que mudasse seus atributos? Em vez de +4/–2 um +2/+0, talvez. Poderia servir para ryuujin que cresceram em outra cultura e não adquiriram os traços culturais que levam a toda aquela altivez e Destreza –2.*

Thiago Rosa

1) Não. O futuro *Império de Jade* não terá regras revisadas. Terá muitas regras variantes, muitas regras diferentes, mas será 100% compatível com o atual ***Tormenta RPG.*** *Império* não vem para substituir, vem para somar.

2) Ryuujin, os meio-dragões de Tamu-ra (que você conheceu melhor na comemorativa *DB 124*), não são penalizados em Destreza por sua criação cultural. Ajustes raciais de habilidade já nascem com o personagem. Ryuujin foram forjados pelo próprio Deus Dragão como campeões honrados, altivos, elegantes. Esquivar-se seria provar fraqueza, medo, inferioridade. Um ryuujin não poderia cancelar seu redutor de Destreza, assim como um anão criado entre elfos também não poderia.

Mas não é o fim do mundo! Destreza –2 significa –1 em algumas rolagens. Em 1d20, é igual a 5%. Não precisa desistir de seu ryuujin ranger, ladino ou swashbuckler por 5%.

E como sempre, a palavra final pertence ao mestre. Se ele autorizar um "ryuujin menor" com Sab +2 e mais nada, nenhum problema!

Oi? Demogorgon? Você TAMBÉM quer um meio-dragão sem penalidade em Destreza? Vem cá, qual o seu problema?!

Dragões e Magos

Eu tenho duas perguntas:

1) *Seria possível adaptar Dragon Ball para* ***Tormenta RPG?***

2) *Se um personagem de outra classe deseja virar mago, ele pode cursar a Academia Arcana? Pode adquirir ali seus primeiros 5 níveis de mago? Ou é permitido apenas para iniciantes? Wynna prega que todos podem ter acesso à magia, certo?*

andre8206, Nova Iguaçu – RJ

1) Espero muitíssimo que não! Arton não precisa de mais dragões! Na verdade, você faria muito bem em procurar por ***3D&T Alpha***, o único RPG poderoso o bastante para adaptar Guerreiros Z.

2) Nunca é tarde para seguir o caminho de Wynna! Não há problema algum, personagens de outras classes podem cursar a Grande Academia Arcana, descrita detalhadamente no ***Manual do Arcano***.

Não diga nada, demogorgon, vou adivinhar: você TAMBÉM quer DBZ em Tormenta, é isso?

LENDAS LENDÁRIAS

Homenagem ao Campeão

O Caio, um amigo falecido anteontem (13 de outubro), era campeão de Lendas Lendárias.

Lembro-me dele jogando um livre action de Vampiro: A Máscara em evento nacional do antigo Brasil By Night. Representava a cidade de Londrina-PR, como senescal — um tipo de conselheiro do Príncipe. Ele deveria se apresentar ao Príncipe de Curitiba. Mas, ao ser avisado que era hora, o Caio fazia uma pausa para comer biscoito de polvilho. Saiu desesperado para se apresentar, ainda de boca cheia. Diante do Príncipe, solene, ergueu o dedo em riste — totalmente esquecendo que trazia no dedo um biscoito, como um anel.

Ainda tentou explicar, cuspindo polvilho pra todo lado:

— Eu SOUNESCAU de Londrina...

O live demorou algum tempo para recomeçar, pois ninguém conseguia parar de rir.

Enrico Tomasetii, em memória de Caio Salinet

Intimidação

Nosso grupo de 1º nível seguia em missão para avisar os membros da resistência que eles haviam sido descobertos pelos minotauros.

No caminho até sua base, aparece um lobo. Eu, o único combatente corpo-a-corpo no grupo, vou na frente. O lobo está sozinho, não parece perigoso, então tento assustá-lo com Intimidação. Mas o bicho se volta e transforma-se em um lobisomem!

O grupo se borrando de medo. Eu tento a sorte outra vez com Intimidação. Acabei rolando um 20. O lobisomem foge.

O mago desabafa:

— Assustou até eu!

Leonardo Afonso

Motivos Misteriosos

O bardo empunhava uma adaga que oferecia poder de teleporte. Por algum motivo misterioso, achou interessante se transportar para as costas do dragão que o grupo enfrentava.

— O dragão está voando e balançando muito — diz o mestre. — Role Acrobacia para não cair.

O bardo rolou 2. Caiu. E após uma longa queda, morreu.

Morreu por algum motivo misterioso, uma vez que TINHA CONSIGO UMA ADAGA DE TELEPORTE!!!

Gabriel Scarssi Krupp

Bomba Brujah

Vampiro: A Máscara. Um Tremere e um Brujah fogem dos Sabá, quando percebem que o sol vai nascer.

Brujah: "Procuro uma casa com uma janela fácil de quebrar."

Narrador: Você encontra uma casa assim.

Brujah: "Me jogo pela janela!"

Narrador: Você consegue quebrar a janela e entrar, mas cai na sala de uma velhinha, que olha assustada.

Brujah: "Estão tacando bomba na sua janela, senhora!"

*Tremere: *facepalm**

Azrael Lima

• • • • • • • • • • •

Tormenta RPG. O grupo enfrentava um troll, vulnerável apenas a fogo, mas não tínhamos armas ou magias de fogo. Só uma tocha, e um mago que sabia conjurar O Apavorante Gás de Luigi, magia que causa flatulência.

Adivinhem o resultado.

Diego H. do Prado

• • • • • • • • • • •

"Estimados Conselheiros" dizia a postagem no grupo da Dragão Brasil, para os assinantes de nível Conselheiro.

— Eu li "estimados combeiros".

Nicholas Lemos

RESENHAS

HORA DE AVENTURA

O RPG maluco de uma animação mais maluca ainda

Existem duas grandes dúvidas sobre o RPG de *Hora de Aventura*: como ele saiu no Brasil antes dos Estados Unidos e por que diabos todo mundo escreve Hora *de* Aventura se todo mundo fala Hora *da* Aventura. Não podemos ajudar com a segunda dúvida, mas podemos falar sobre a primeira.

O desenho animado *Hora de Aventura* estreou no Cartoon Network em 2010. Criada por **Pendleton Ward**, a série segue as aventuras de Finn e Jake no mundo medievalesco e pós-apocalíptico de Ooo.

A série é fortemente influenciada por *Dungeons & Dragons*. Alguns episódios fazem menção direta a elementos tradicionais dos jogos ou incluem piadas e referências que somente jogadores de RPG entenderão. Além disso, Pendleton Ward trabalha como consultor para a equipe de *D&D* em algumas ocasiões, tendo ajudado tanto na aventura *Out of the Abyss* quanto em *Tomb of Annihilation*. A relação com RPG é tão forte que a gente já teve uma adaptação de *Hora de Aventura* para *3D&T* na DB!

Isso aconteceu porque, para a surpresa de todo mundo, quem acabou com a licença para produzir o RPG oficial de *Hora de Aventura* foi a editora espanhola Nosolorol. E é difícil imaginar que alguém teria feito um trabalho melhor.

Como funciona, cara?

Hora de Aventura é um desenho rápido e dinâmico. Pode parecer que um jogo nos moldes mais tradicionais possa atrapalhar essa dinamicidade, mas afastar a obra de suas inspirações certamente não seria uma boa ideia.

A solução se apresenta na forma de um sistema ágil, mas ainda ancorado na relação mestre-jogador, que dá abertura para a narrativa compartilhada em momentos mais específicos. Lance um número de dados igual ao atributo em questão. Resultados 4, 5 e 6 são sucessos. Cada tarefa tem uma dificuldade, de zero a quatro, que anula os sucessos obtidos.

A criação de personagem abraça toda a bizarrice caricata da fonte original. Como na maior parte dos jogos de RPG, a primeira parte é definir um conceito. Acontece que, como você deve lembrar, os conceitos em *Hora de Aventura* são os mais loucos possíveis. Qualquer coisa pode ser um personagem — uma caixa de som, um pacote de amendoins, uma xícara de café, realmente qualquer coisa. O exemplo do livro é uma espiga de milho que se transforma em lobo quando se assusta (!). A criação é totalmente aberta, mas povos e raças do desenho são explicados em detalhes e podem ser usados como inspiração.

O jogo tem nove atributos: Jeitinho, Confusão, Músculos, Cachola, Contatos, Esperteza, Falastrice, Maneirice e Teimosia. Cada personagem jogador (ou herói, como o jogo os chama) escolhe três deles: um para ter valor 5, outro para ter valor 4 e outro para ter valor 3. Os demais não são listados na ficha e possuem valor 2, testados com 2 dados. Também existe uma opção de distribuir seis pontos entre os atributos, sendo que nenhum pode ser maior que 5 (ou 6 se o seu mestre for gente boa).

A graça da criação de personagem está nas proezas. Elas são parecidas com vantagens em outros jogos, dando habilidades interessantes. São muito amplas, indo desde ser muito bruto a usar magia. As proezas são relacionadas aos atributos. O livro dá sugestões sobre como escolher proezas para iniciantes, o que é muito bacana para que os jogadores não acabem caindo em armadilhas por não pensar em praticidade na hora de escolher.

As proezas são bem diversas e engraçadas. Uma das mais iradas é *gelítsu*, que permite dominar a arte ninja de criar armas de gelo. O jogador também pode criar suas próprias proezas, usando diretrizes rápidas e simples.

Além das proezas, o personagem pode ter defeitos, representando as pirações tão comuns em *Hora de Aventura* e são uma forma dos heróis ganharem pontos de herói (a moeda de controle narrativo do jogo). Da mesma forma que as proezas, é possível inventar seus próprios defeitos, mas são dadas bem menos diretrizes nesse sentido.

O livro

Lançado no Brasil pela Retropunk, o livro de Hora de Aventura é lindo e ricamente ilustrado. Apesar do tamanho do livro parecer intimidante, boa parte dele é usada para material de referência (especialmente fichas de personagens e monstros).

Ao lado do texto, os personagens da série fazem comentários e clarificações. É a famosa "barra lateral" dos livros tradicionais, mas personalizada para o cenário. São textos divertidos, mas que dificultam um pouco a fluidez da leitura.

Hora de Aventura está disponível nos formatos impresso e digital (PDF), mas esta segunda opção ainda não conta com *bookmarks*. Uma pena.

Além do livro em si, a Retropunk trouxe um escudo do mestre, cartas de estado e tamanho, um suplemento sobre o Reino Doce (só para quem comprou na pré-venda) e dados temáticos do Jake e da Princesa Caroço, que ainda não chegaram. Na pré-venda ainda estava disponível uma caixa temática no formato do enquirídio.

Novos mestres

A seção sobre o mestre de jogo de *Hora de Aventura* é um deleite à parte. Focada no iniciante de verdade, explica detalhadamente as responsabilidades do mestre e exalta o quão divertido é assumir essa função com uma energia e sinceridade muito raros em qualquer outro jogo. Os conselhos e diretrizes podem parecer bobeira para mestres veteranos, mas podem servir como lembrete do que fazer e de quando fazer.

Mais do que apresentar o RPG a novos jogadores, *Hora de Aventura* tem o potencial para produzir uma nova geração de mestres. Imagina que bacana jogar uma campanha narrada pelo seu sobrinho ou filho?

Superfã, ao ataque!

Se você é um superfã de *Hora de Aventura*, memoriza a linha do tempo, detecta todas as referências e acompanha o metaplot, o livro pode ser um pouco decepcionante.

Focando em crianças e no público casual, o texto não mergulha muito a fundo na rica mitologia de Ooo e das dimensões vizinhas. Pequenos detalhes que poderiam ter sido melhores descritos (como os elementos fundamentais da existência em Ooo — fogo, gelo, doce e gosma) acabaram ficando de fora.

Diferente de alguns RPGs licenciados, *Hora de Aventura* não tem a pretensão de ser um guia de referência unificado da mitologia. Considerando que já existe a *Enciclopédia de Hora de Aventura*, essa é uma decisão inclusive acertada.

Tradução matemática

O trabalho de tradução é primoroso. Raros são os RPGs traduzidos de outra língua que não o inglês, requerendo ainda mais atenção que de costume. A dedicação é evidente na tradução de *Hora de Aventura*, com referências diretas a termos de episódios que certamente forçaram a tradutora a assistir o mesmo capítulo em espanhol e português para fazer uma localização tão adequada.

Quer dizer, forçar talvez não seja a palavra certa. O desenho é irado, afinal de contas — o que não torna o resultado final menos impressionante.

Conclusão

O RPG oficial de Hora de Aventura é um livro lindo que apresenta um jogo fácil, ágil e divertido, perfeito para iniciar crianças no RPG.

Também é um prato cheio para veteranos e adultos, com várias opções de customização e um sem número de ganchos de aventuras.

A aventura vai mesmo começar!

THIAGO ROSA

THOR: RAGNAROK

Ser um super-herói pode ser muito engraçado

Não conheço ninguém que seja fanático pelos dois primeiros filmes do Thor. Sim, são dois — se você não lembrava ou se confunde ambos e achou por um instante que eram um só, não se condene.

Porque é exatamente isso, certo? Não são filmes ruins, mas tirando Loki (**Tom Hiddlestone**), o ladrão de cenas, eles não são memoráveis. *Thor: Ragnarok* tem grandes chances de mudar isso, mas depende da boa vontade de quem assiste.

Vivemos numa época em que super-heróis (bem como o entretenimento nerd em geral) são levados muito a sério pelos fãs. Exageradamente a sério, se permitem que eu opine. Discussões homéricas são travadas em fóruns e caixas de comentários sobre a coerência ou não de certo fato/uniforme/abordagem de acordo com a cronologia/concepção/ideal vigente, sempre variável.

Taika Waititi, neozelandes diretor do longa, conhecido pelo engraçadíssimo ***O Que Fazemos Nas Sombras*** (resenhado aqui numa edição passada da *Dragão Brasil* pelo **Rogerio Saladino**) não dá a mínima para nada disso. Ou dá, mas na medida certa (os cenários inspirados na obra do mestre **Jack Kirby** e os vários *easter eggs* estão lá como prova).

Sim, o tema principal do filme é o Ragnarok, o Crepúsculo dos Deuses, o fim de Asgard, assunto que tinha tudo para render um filme sombrio e sisudo, mas em algum momento alguém na Marvel decidiu que ir para esse lado seria fácil demais. Ao contratar Taika, *Thor: Ragnarok* deixou de ser um filme de super-heróis para se tornar uma comédia com super-heróis, o que é ótimo.

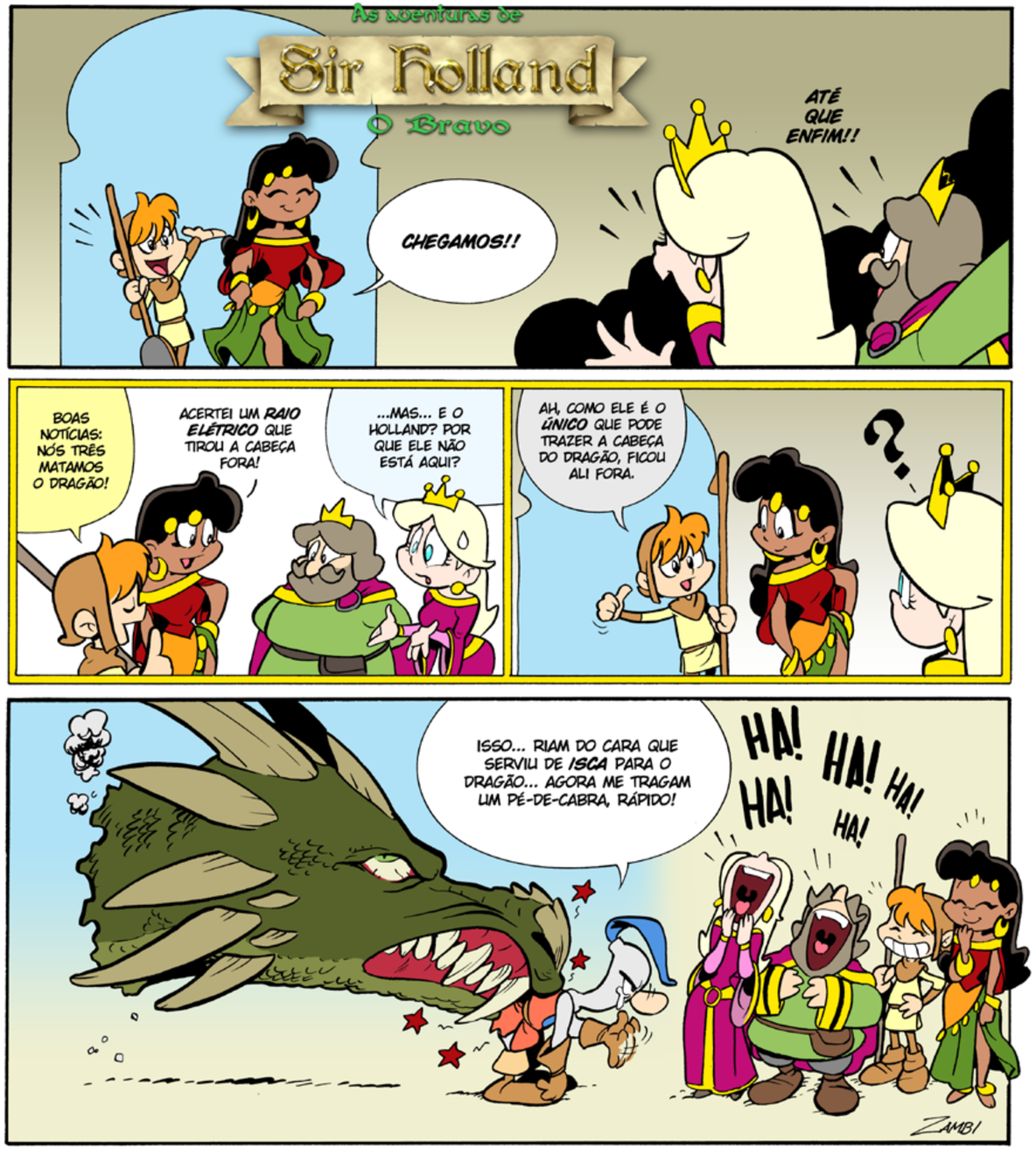
O roteiro ainda contém o drama e a ação a que estamos acostumados — depois de um infortúnio que tem como consequência a volta de Hela (**Cate Blanchett**, incrível), Thor (**Chris Hemsworth**) e Loki são banidos para um planeta-arena, onde encontram Valkiria (**Tessa Thompson**) e Hulk (**Mark Ruffalo**) —, mas Taika aposta no humor como sua principal arma e não faz a menor questão de disfarçar.

Os atores, com destaque para Hemsworth (que já havia mostrado seu potencial para o humor em *Caça-Fantasmas*) e sua química com Hiddlestone, responderam o desafio à altura, improvisando diálogos e abusando da comédia física. Ainda que o número de piadas por segundo chegue a beirar o exagero em alguns momentos, o saldo é positivo: é difícil não sair do cinema com um sorriso no rosto depois de assistir às interações de Thor e Hulk, por exemplo.

Se há uma lição em *Thor: Ragnarok*, é que filmes de super-heróis não precisam seguir a mesma receita o tempo todo. É possível e aconselhável ousar, antes que o gênero se desgaste. De certa forma é como sempre foi feito nos próprio quadrinhos: autores trazem consigo sua visão, estilo e gênero preferido. Os personagens, icônicos, se adaptam.

Quando um projeto assim é bem-sucedido, todos saem ganhando.

J.M. TREVISAN



DICAS DE MESTRE

FAZENDO AJUSTES

COMO ADAPTAR UMA AVENTURA PARA DIFERENTES GRUPOS

Há mestres que preferem inventar suas próprias aventuras, construindo todos os elementos, tudo adequado a seus jogadores. Há mestres que preferem aventuras prontas, poupando-se de algum trabalho e ajustando apenas o necessário. E claro, há mestres sem nenhum problema em fazer ambos.

Aventuras prontas são sempre interessantes. Em geral tratam de algum evento relevante ao cenário de campanha, como *A Libertação de Valkaria* ou *Contra-Arsenal* (não se alarmem, teremos versões atualizadas destes clássicos cedo ou tarde). Trazem histórias completas, estatísticas de monstros e NPCs, tabelas de encontros, mapas. Facilitam o trabalho do mestre sem muito tempo livre; produzir uma aventura do zero é prazeroso, mas igualmente trabalhoso.

No entanto, ainda que uma aventura pronta procure ser compatível com a maioria dos grupos, isso nem sempre acontece. Aventuras são ajustadas para certo número de jogadores e certa pontuação ou nível de experiência. Talvez seu grupo tenha jogadores demais, ou de menos. Talvez sejam de nível mais alto ou baixo. Então, como aproveitar aquela aventura incrível que acabou de ler na *Dragão Brasil*?

É um problema comum. Com várias versões. Mas também, várias soluções.

Poucos jogadores

A maioria das aventuras para *Dungeons & Dragons* e seus sucessores, incluindo ***Tormenta*** e *Pathfinder*, prevê um grupo formado por quatro jogadores. Por quê? Vários motivos. Somados a um mestre, cinco pessoas é o número típico de participantes em uma partida. Quatro também corresponde à formação clássica dos jogos de aventura — um guerreiro, um clérigo, um mago e um ladino.

O próprio jogo é ajustado para esse número de heróis. Ao consultar o Nível de Desafio de uma criatura ou encontro, esse número é previsto para um grupo de quatro personagens. Espera-se que o grupo gaste 25% de seus recursos (pontos de vida, ataques especiais, magias...) para vencer esse encontro. Claro, essa é uma estimativa grosseira e sujeita a muitas variáveis, mas é a base. Por isso, todas as aventuras prontas de *D&D* são balanceadas para quatro jogadores.

Se você tem três ou mesmo dois jogadores, isso é um problema. Não apenas porque o poder do grupo é reduzido, mas também porque (a menos que alguém seja multiclasse) faltará um elemento clássico. Não haverá um combatente, ou curandeiro, ou conjurador arcano, ou ladino/bardo/outro perito. E aventuras prontas tipicamente têm desafios para cada um destes tipos. Um grupo de três jogadores sem um ladino pode facilmente acabar detido por uma porta trancada, ou abatido por uma armadilha mortal.

• **Estou aqui para ajudar!** Um NPC de mesmo nível dos personagens jogadores (ou um nível abaixo) acompanha o grupo, preenchendo a vaga. Ele é controlado pelos jogadores até certo ponto, embora as decisões finais sobre seus atos ainda pertençam ao mestre — por exemplo, um clérigo NPC nunca vai contrariar os objetivos de sua divindade, mesmo que os jogadores tentem forçá-lo a isso. O mestre pode construir esse personagem ou deixar que os jogadores o façam. Mas fique atento a combos, e também a jogadores que colocam sempre o NPC nas posições e situações mais arriscadas, como "isca" para preservar o resto do grupo. Por outro lado, verifique também se o NPC não é esquecido — acontece mais vezes do que se imagina.

• **Achei um cajado!** Esta solução é mais limitada, mas também mais simples que incluir um NPC. Entregue ao grupo um ou mais itens mágicos fortes que, de alguma forma, substituem o personagem faltante. Sem curandeiro, dê poções de cura. Sem mago, varinhas contendo magias variadas. Sem ladino, itens que melhoram perícias. E sem um combatente (caso raro), seja generoso com armas e armaduras mágicas.

• **Eles estão em menor número!** Supondo que a aventura tenha mais situações de combate, outra solução simples é remover um adversário em cada encontro. Isso funciona na maioria dos casos — mas, em outros, talvez você precise fazer um cálculo rápido. Pense que você precisa reduzir o grupo de inimigos em 20 ou 25%. Então, em um encontro com 12 kobolds, remover apenas um deles fará pouca ou nenhuma diferença; você precisa remover três.

• **Ele está ferido!** Nem sempre será possível reduzir o número de oponentes, especialmente se já eram poucos — ou apenas um. Nesse caso, você pode de alguma forma reduzir as capacidades do adversário. Baixar um pouco suas estatísticas funciona, mas também é trabalhoso. Uma boa ideia é dar ao oponente alguma limitação; talvez o gigante tenha apenas um braço, o dragão está com uma asa quebrada, ou o bruxo ainda não se recuperou de um combate recente contra outros aventureiros.

Poucos Níveis

Digamos que você tenha o número certo de jogadores, mas seus personagens estão um ou dois níveis abaixo do exigido pela aventura. É uma situação bem parecida com a anterior — de fato, quase todas as soluções vistas antes também devem funcionar aqui, e vice-versa. Mas há outras.

• **Não mude nada.** Agora sejamos muito sinceros. Aventuras prontas são preparadas para personagens *padrão* — ou seja, usando as regras básicas como devem ser, e geralmente prevendo apenas personagens construídos com o módulo básico. É bem possível que seu grupo não seja assim. É bem possível que seja um bando de combadores apelões maldit... aham, um grupo muito bem equipado com suplementos, muito eficaz em seu domínio de regras. Seus personagens são as máquinas de combate mais implacáveis que (quase todas) as regras permitem. Ou seja, são RPGistas *normais*. Nestes casos, usar personagens um ou dois níveis abaixo não é nenhum problema, é uma *solução*. (Eu mesmo mestrei *Dia de Tormenta* recentemente para um grupo um nível abaixo do indicado, e mesmo assim terminaram *fácil*.)

• **Subam de nível!** Nenhum RPGista na história da humanidade jamais protestou quando o mestre pediu para subir seu personagem um nível ou dois! É um ajuste simples, que não toma muito tempo — e certamente mais fácil que construir outro personagem do zero.

• **A regra –2.** Um truque antigo e funcional para ajudar uma aventura a um grupo de nível menor. Reduza TUDO em –2 para cada nível de diferença entre a indicação da aventura e os personagens jogadores. A classe de dificuldade para testes de habilidade e perícias. A classe de armadura e bônus de ataque dos inimigos. Isso deve bastar para equilibrar, não é preciso reduzir o número ou níveis dos oponentes.

• **Mas vocês não queriam um DESAFIO?** Outra vez, mestrar para um grupo vários níveis abaixo pode ser solução, em vez de um problema. A aventura será mais perigosa, com potencial para TPK — *Total Party Kill*, quan-

DICAS DE MESTRE

do todos os personagens morrem. Risco maior, mas recompensas também maiores; a premiação em tesouros e XP será vasta! Acredite: caso tenham sucesso, seus jogadores vão lembrar-se eternamente da "aventura matadora" que conseguiram vencer.

• **MUITO POUCOS NÍVEIS.** Então seu grupo está em nível 5 e a aventura é para... hum, nível 12? Ok, você pode combinar e aplicar várias entre as dicas anteriores — mas, ainda assim, as chances de algo dar errado são grandes. Por exemplo, em níveis médios/altos é esperado que os personagens tenham algum meio de voo; a travessia de um abismo ou um combate contra oponentes alados acima de um lago ácido será bem complicada. Se os heróis estão três ou mais níveis abaixo do indicado, guarde a aventura para outro grupo.

Muitos jogadores

Como já foi dito, um jogo padrão de *D&D* prevê um mestre e quatro jogadores. Mas nem tanto assim. Em quase todos os casos, um quinto jogador pode ser incluído sem grande prejuízo — uma mesa de jantar normal tem seis lugares. De fato, muitas aventuras prontas dizem "para 4-5 jogadores". Nenhum ajuste é necessário neste caso.

Mas que mestre nunca lidou com amigos de amigos inesperadamente convidados para jogar? Que mestre nunca viu-se narrando para sete, oito jogadores uma aventura feita para quatro? Mestrar para um grande grupo é problemático e desafiador (o assunto merece seu próprio Dicas de Mestre no futuro), mas não impossível.

Enfim, minhas desculpas se alguns trechos a seguir parecem apenas versões opostas de "Poucos Jogadores", porque... bem, são exatamente isso!

• **ESTOU AQUI PARA ATRAPALHAR!** Se um grupo pequeno beneficia-se com um NPC ajudante, um grupo grande demais poderia enfrentar um problema oposto — um NPC que atrapalha! Talvez precisem escoltar um nobre, comerciante, emissário da igreja, ou mesmo seu próprio contratador. Um personagem não apenas sem nenhuma habilidade combativa, mas que também precisa ser protegido o tempo todo; um ou mais jogadores terão que ocupar-se da tarefa, reduzindo as capacidades gerais do grupo. Apenas tenha certeza que há um paladino, ou outro herói realmente virtuoso, que não deixará seus colegas socarem o pobre inútil...

• **ELES ESTÃO EM MAIOR NÚMERO!** Mais óbvio, impossível. Em encontros, aumente o número de oponentes. Um inimigo extra para cada jogador acima do número indicado (ou 2-3, se forem inimigos fracos). Você pode também aproveitar para usar monstros diferentes, com diferentes habilidades — afinal, o grupo de heróis também será mais variado.

• **ELE ESTÁ MAIS FORTE!** Se antes o gigante tinha um só braço, agora ele precisa de quatro braços! Em encontros contra poucos ou um único oponente, faça-o(s) mais forte(s). Aumente seu nível, ou aumente suas habilidades básicas. Melhor ainda, aplique um modelo: se o combate original era contra trogs, agora será contra trogs meio-dragões, ou trogs da Tormenta. Use e abuse de modelos, eles existem exatamente para tornar monstros mais estranhos e perigosos.

• **DIVIDIR O GRUPO.** Ok, esta é uma situação que TODOS os livros e mestres aconselham evitar, mas pode ser a solução para um grupo numeroso demais. Ao seguir caminhos separados, são como grupos menores e mais fáceis de lidar, explorando partes diferentes da masmorra. O terrível problema, claro, é que parte dos jogadores se diverte enquanto os outros apenas observam, sem poder agir. Seja rápido, seja esperto. Não se demore em um grupo, mude rapidamente para o outro. E cuide para que todos se encontrem na câmara do chefe — *nada* seria mais frustrante para um jogador que não participar da batalha final.

• **VÁRIAS FRENTES.** Parecido, mas menos drástico que dividir o grupo. Em encontros, use dois ou mais grupos de inimigos, em posições diferentes — será como conduzir dois combates ao mesmo tempo. Use o ambiente para evitar que os grupos consigam se reunir; por exemplo, durante a travessia de uma ponte perigosa, monstros podem atacar em ambos os lados quando os heróis estão divididos.

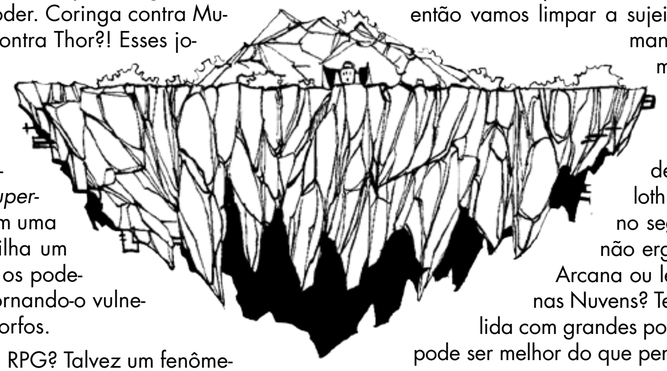
Muitos níveis

Esta é uma situação potencialmente problemática. Um grupo de nível acima da aventura pode não apenas vencê-la sem perigo ou desafio, mas também sem nenhuma dificuldade — a ponto de nem acontecer uma aventura! Uma longa e arriscada jornada, repleta de encontros com monstros e bandidos, será ridiculamente abreviada se o mago já consegue conjurar *teleporte*. Uma história de mistério e investigação pode ser resolvida em instantes com magia divinatória, ou mesmo um teste de perícia com dificuldade alta. Apenas dois ou três níveis de diferença já oferecem ao grupo habilidades que o autor da aventura não previu; terminá-la será tão fácil como jogar um game em *god mode*.

Novamente, você pode aplicar algumas soluções para "Muitos Jogadores". Ou pode também tentar as seguintes:

• **DIMINUAM O NÍVEL!** Contemple seus amigos berrando, esperneando e choramingando quando você pede que baixem alguns níveis de seus personagens! Esta é a única solução sem falhas, a única que realmente funciona, mas depende da compreensão dos jogadores. Não é indicada, contudo, para grupos já envolvidos em longas campanhas — não faz sentido um personagem "ficar mais fraco" para equiparar-se a um desafio. Ou, pensando bem, veja a seguir...

• **DIMINUA O PODER.** Talvez você tenha lido quadrinhos antigos como *Superman vs Spiderman*, *Lanterna Verde vs. Aliens*, *Batman vs. Hulk* e outras. Talvez também tenha jogado *Injustice, Marvel vs. Capcom, DC vs. Mortal Kombat* e outros games com duelos entre personagens muuuito distantes em nível de poder. Coringa contra Mulher-Maravilha?! Chun-Li contra Thor?! Esses jogos e histórias, quando se preocupam em fazer algum sentido, trazem situações em que o poder dos combatentes é nivelado. Por exemplo, a HQ *Superman vs. Aliens* acontece em uma parte do espaço onde brilha um sol vermelho, que elimina os poderes do Super-Homem — tornando-o vulnerável aos monstros xenomorfos.



E como aplicar isso em RPG? Talvez um fenômeno cósmico reduza o nível geral de magia, inutilizando itens mágicos e impossibilitando conjurar magias de níveis altos. Talvez o contato planar com os deuses tenha sido interrompido, cancelando curas mágicas e outros poderes divinos. Você achará um meio.

• **A REGRA +2.** Outra vez, aquele velho truque! Aumente a dificuldade de todos os testes em +2 para cada nível do grupo acima do indicado: habilidade, perícias, classe de armadura, ataque e dano dos inimigos. Funciona bem quando a diferença é pequena, um ou dois níveis no máximo. Caso seja maior, prefira outras soluções.

• **COMPLICAÇÃO AMBIENTAL.** Uma aventura normal pode ser tornada muito mais perigosa com alguma mudança pequena, até sem a necessidade de reajustar todos os monstros e encontros. Vejamos uma exploração de masmorra tradicional, com seus kobolds, goblins e aranhas-gigantes. Não parece lá nenhum grande desafio para um grupo de nível 5 ou mais. Mas o que acontece se a masmorra é esconderijo para um dragão negro, como na antiga aventura Além do Véu? E se as paredes são feitas de ácido solidificado, causando dano ao simples toque? E se todos os monstros são meio-dragões negros, imunes a dano ácido? Você pode tornar uma masmorra fraca virtualmente mortal com alguma ideia simples: cheia de fumaça tóxica, suspensa nas alturas, preenchida com teia de aranha, submersa no oceano, situada em outro plano...

• **O GRUPO INVENCÍVEL.** Considere que um grupo poderoso demais não seja algo ruim. Talvez seja justamente aquilo que vocês querem — ora, jogar em *god mode* É divertido, pelo menos uma ou duas vezes! Pense naquela antiga aventura que quase matou os aventureiros (ou matou mesmo!); será que não gostariam de passar por ela novamente, agora mais fortes? Talvez seu grupo tenha se tornado épico, o cenário de campanha não tem mais desafios perigosos, então vamos limpar a sujeira que resta! Por que não mandar um grupo de 20° nível matar Thwor Ironfist, dizimar a Aliança Negra dos Goblinoides e restaurar a nação élfica? Por que não destronar o Conde Ferren Asloth e tornar Portsmouth um reino seguro para magos? Por que não erguer sua própria Academia Arcana ou levitar seu próprio Mercado nas Nuvens? Testemunhar como seu grupo lida com grandes poderes (e responsabilidades) pode ser melhor do que pensa!

Adaptar ou não?

Como conselho final, pergunte-se: vale mesmo a pena adaptar? Talvez seja trabalho demais. Talvez a tarefa use tanto tempo e esforço que seria melhor criar tudo do zero.

Vamos olhar novamente a aventura que você quer usar. Por que gostou dela? A história, o enredo? Você ainda pode aproveitá-lo, construindo encontros e desafios novos. Os belos mapas? Ainda pode usá-los, com uma história e adversários diferentes. A participação de um NPC importante? Não há nenhum problema em transplantá-lo para outro lugar, outra ocasião.

Aventuras prontas são sedutoras. Poupam tempo, poupam esforço, trazem ideias legais. Mas verifique se, ao desmontar e reconstruir tudo, essas qualidades não se perdem.

E quando tudo falhar, apenas diga: "façam personagens de 3° nível!".

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

DE VOLTA A HAWKINS

Os aventureiros mais destemidos dos anos 80 voltam para enfrentar uma ameaça ainda maior

Essa turminha animal aprontando altas confusões está de volta! *Stranger Things 2* nos leva mais uma vez à década de 1980, na cidade de Hawkins, Indiana. Um ano depois dos acontecimentos da primeira temporada, os garotos da cidade se veem às voltas com novos fenômenos sobrenaturais — e o Mundo Invertido ameaça a nossa realidade como nunca antes.

E eles voltam, também, à *Dragão Brasil!* Complementando a matéria publicada na *DB 112*, você encontrará a seguir fichas e informações de jogo para ajudá-lo a rolar a sua campanha de coisas estranha, com tudo o que é preciso para explorar a dimensão aberrante e além.

O material a seguir contém alguns *spoilers*, tanto da primeira como da segunda temporada. Esteja avisado.

Bem-Vindo a Hawkins

Hawkins é uma cidade pequena do meio-oeste norte-americano, localizada no estado de Indiana. Um lugar idílico com uma vida pacata, talvez o único problema que assole seus habitantes seja o tédio. Antes do início da série, em 1983, o último desaparecimento na cidade havia acontecido em 1926; a última morte violenta, um suicídio, em 1961.

Embora seja simples e pacata, a cidade possui o necessário para a vida dos seus moradores. A classe média vive em um subúrbio de casas grandes e confortáveis, enquanto os menos favorecidos podem adquirir casas na periferia, mais longes do centro da cidade e próximas da região rural. Há mercados, lojas de eletrônicos, lanchonetes, um cinema e uma biblioteca pública.

As duas escolas principais — a Hawkins Middle School, de ensino fundamental, e a Hawkins High School, de ensino médio — ficam lado a lado, e são frequentadas por praticamente todas as crianças e jovens em idade escolar, independente de classe social. Além de práticas esportivas, talvez a atividade extracurricular principal seja o Clube Audiovisual, frequentado, em geral, pelos poucos nerds e excluídos das turmas.

Nos arredores da cidade também fica o Hawkins National Laboratory, um laboratório ligado ao Departamento de Energia dos Estados Unidos. Isso, é claro, é o que dizem os dados oficiais — em segredo, há um braço da CIA dentro do laboratório, responsável por monitorar, através de grampos telefônicos e escutas ocultas, as atividades de todos os habitantes da cidade; bem como realizar experimentos secretos longe dos olhos da população local.

E foi justamente um destes experimentos que deu catastroficamente errado, gerando uma situação que pode pôr em risco toda a região.

O Projeto MKUltra

Um projeto secreto do governo norte-americano, considerado por muitos como ilegal e clandestino, realizado através da sua agência de inteligência, a CIA. Utilizando drogas e condições estressantes como privação de sono e alimentação, buscava encontrar formas de tortura e controle mental a serem utilizados em interrogatórios para obter confissões e informações sigilosas de espiões de nações inimigas durante a Guerra Fria.

Em Hawkins, o projeto foi encabeçado por anos pelo Dr. Martin Brenner. Sob sua orientação, testes e experimentos foram feitos em cobaias, tanto voluntárias como forçadas, em especial jovens mulheres grávidas que recebiam drogas experimentais pesadas e tinham seus filhos sequestrados após o nascimento. Acreditava-se que alguns destes bebês poderiam desenvolver habilidades psíquicas — como, de fato, ocorreu.

No início da década de 1980, experimentos foram realizados com uma destas crianças, que possuía poderes de telepatia e telecinésia latentes. Tentando utilizá-los para espionar autoridades soviéticas, o Dr. Brenner ordenou que ela fosse colocada em um tanque de privação de sentidos, para que suas habilidades fossem potencializadas; como resultado, a criança contatou muito mais do que espiões inimigos.

Na confusão que se seguiu, a criança fugiu do laboratório, deixando para trás um portal para uma dimensão aberrante que logo começaria a invadir o nosso mundo.

ÁGUIAS, GOIÁS

Embora Hawkins seja um cenário muito característico, e grande parte do charme de *Stranger Things*, nada impede que você utilize ideias e conceitos da série em outros locais. Uma cidade pequena do interior de qualquer país pode possuir uma base secreta do governo, onde experimentos misteriosos sejam realizados, e um poder sobrenatural despertado. Troque Indiana por qualquer estado brasileiro; a CIA pela ABIN; e voilá — aí está o seu próprio seriado *Coisas Estranhas*!

O Mundo Invertido

O Mundo Invertido é uma dimensão alternativa, que existe paralelamente ao nosso mundo. Ela possui os mesmos locais, prédios e outras estruturas que existem na nossa realidade, mas é muito mais sombria e fria, com o sol permanentemente encoberto por uma espécie de névoa onipresente.

Não há sinais de vida humana no Mundo Invertido. No seu lugar, todo o ambiente parece ser dominado por uma espécie de gavinha que cobre prédios e árvores, parecida com raízes viscosas. Um único animal nativo é conhecido — um tipo de predador humanoide —, e o ar é dominado por uma espécie de esporos finos como pó.

A atmosfera nesta dimensão é tóxica, embora isso não se revele em pequenas incursões — é necessário permanecer por vários dias para que o corpo comece a ser afetado. Em regras, a cada dia no Mundo Invertido, os personagens devem fazer um teste de Resistência. A cada falha, a característica é reduzida em 1 ponto, reduzindo também os Pontos de Vida e de Magia. Quando chegar a 0, o teste é substituído por um Teste de Morte por dia, seguindo as regras de castigo contínuo.

O Mundo Invertido não deveria ser acessível do nosso próprio mundo. Algumas interações são possíveis — o som parece viajar de alguma forma do nosso mundo para lá, sendo ouvido como uma espécie de eco distante, e é possível também afetar a rede elétrica do nosso mundo através do outro lado; mas não há um ponto de contato físico entre eles. Ou, ao menos, não havia.

Quando um experimento para espionar agentes soviéticos forçou os poderes psíquicos de uma garota ao limite, algo dentro dele foi contatado; e, assim, abriu-se uma brecha. Foi por esta brecha que o monstro que viria a ser conhecido como o Demogorgon escapou, causando pânico por Hawkins até ser encontrado e vencido; e ela desde então aumentou de tamanho, tornando-se um verdadeiro portal escondido no andar mais profundo do laboratório da cidade, por onde algo inerentemente maligno e terrível parece estar tentando passar.

Demogorgon

O Demogorgon é, até o momento, a única espécie de animal vivo encontrada no Mundo Invertido. Quando adulto, possui a forma de um grande predador humanoide, com uma pele dura e resistente a impactos, garras e uma grande bocarra em forma de flor. Alimenta-se de carne animal, com um forte instinto assassino, capaz de farejar qualquer sinal de sangue, e inteligência limitada.

Outra habilidade especial demonstrada pelo Demogorgon quando adulto é a de romper o próprio tecido do espaço-tempo, rasgando a realidade e criando pequenas brechas entre o Mundo Invertido e o nosso mundo. Estas brechas podem ser usadas para transitar entre uma dimensão e a outra, mas, diferente do portal sob o laboratório de Hawkins, se fecham rapidamente. Sua principal utilidade é permitir ao monstro se locomover sem ser visto no nosso mundo, como se estivesse se teleportando.

O nascimento e o crescimento do Demogorgon se dá por vários estágios, como o de anfíbios e outros animais do nosso mundo. Ele começa como uma pequena larva, então cresce e desenvolve uma cauda, como um girino, e depois os membros traseiros e dianteiros, passando a se locomover de forma quadrúpede, como um cão (o "democão"). Apenas na forma final adquire tamanho e força suficientes para se locomover sobre duas pernas.

Demogorgon

F4, H3, R4, A3, PdF0; PV 20, PM 20.

Vantagens: Ligação Natural (Devorador de Mentes), Sentidos Especiais (todos), Teleporte.

Desvantagens: Vulnerabilidade (fogo).

"Democães"

F2, H3, R2, A1, PdF0; PV 10, PM 10.

Vantagens: Ligação Natural (Devorador de Mentes), Sentidos Especiais (todos).

Desvantagens: Vulnerabilidade (fogo).

Devorador de Mentes

O ser que recebeu o apelido de o Devorador de Mentes, ou o Monstro das Sombras, é uma entidade misteriosa e inerentemente maligna que parece dominar o Mundo Invertido. Com um corpo formado pelo conjunto de gavinhas e cipós que se estende por todas as estruturas e o subterrâneo desta dimensão, ele se estende por toda a Hawkins invertida, e parece ter o objetivo de invadir, também, o nosso mundo.

O Devorador possui algum tipo de poder telepático, capaz de se ligar e influenciar seres no Mundo Invertido. Ele tem um tipo de ligação psíquica com as criaturas que habitam a sua dimensão, os demogorgons e democães, que obedecem aos seus

Cadê a Eleven?

Calma, não esquecemos dela!

Este material é um complemento da nossa adaptação anterior da primeira temporada de *Stranger Things*, que, como já dissemos, você encontra na edição 112 da *Dragão Brasil*. Sabe qual é? Aquela em que a gente homenagou o climão das edições antigonas e que foi tão baixada que a gente resolveu trazer a revista de volta? Aliás, sentiu o clima de nostalgia por aqui também? Lá, você encontrará as fichas de Mike, Dustin, Lucas e Eleven, além das regras completas para personagens crianças, Pontos de Destino e dicas de como rolar uma aventura com personagens mundanos de pontuação baixa em 3D&T.

Para baixar a edição, basta clicar na capa!

chamados e podem saber instintivamente quando algum dos seus pedaços está em perigo. Outros seres que desenvolvam uma ligação com a dimensão aberrante também podem ter sua mente invadida e ocupada.

O Devorador de Mentes não possui uma ficha fixa. Ele pode crescer até 2d PVs por dia, estendendo suas gavinhas em várias direções; estas podem ser cortadas ou queimadas para impedi-lo de se espalhar mais, mas, em última instância, não se sabe ainda como derrotá-lo em definitivo. Qualquer dano causado nelas, no entanto, afeta também todos aqueles com quem a criatura é ligada, inclusive eventuais seres humanos. Para se proteger, ele é capaz de utilizar de vários meios ao longo do seu corpo, como explosão de esporos que cegam ou atordoam passantes desprevenidos, ou cipós que podem crescer e prender inimigos, com Força igual a 1d utilizando as regras da vantagem Paralisia.

Personagens

Will Byers

F0, H1, R1, A0, PdF0; PV 5, PM 5.

Vantagens: Criança; Ligação Natural (com o Devorador de Mentes), especializações Desenho, Condução (bicicletas), Jogos.

Desvantagens: Código de Honra da Amizade.

Pontos de Destino: 2.

Maxine "Mad Max" Hargrove

F0, H1, R1, A0, PdF0; PV 5, PM 5.

Vantagens: Criança; especializações Condução (carros e skate), Jogos.

Desvantagens: —

Pontos de Destino: 2

Nancy Wheeler

F0, H1, R1, A0, PdF2 (nicho); PV 5, PM 5.

Vantagens: Aparência Inofensiva.

Desvantagens: —

Jonathan Byers

F0, H2 (nicho), R1, A0, PdF0; PV 5, PM 5.

Vantagens: especialização Fotografia, Condução.

Desvantagens: —

Steve Harrington

F2 (nicho), H1, R1, A0, PdF0; PV 5, PM 5.

Vantagens: especialização Basquete, Condução.

Desvantagens: —

Jim Hopper

F1, H2, R2, A0, PdF1; PV 5, PM 5.

Vantagens: Patrono (departamento de polícia), Investigação (nicho).

Desvantagens: Código de Honra dos Herois.

Joyce Byers

F0, H2 (nicho), R2, A0, PdF0; PV 5, PM 5.

Vantagens: Patrono (mercado de Hawkins), especializações Condução e Barganha.

Desvantagens: Protegido Indefeso (Will)

BRUNO SCHLATTER

TRAZENDO AVENTURAS E CAMPANHAS PARA A HISTÓRIA DO NOSSO MUNDO

JOGO HISTÓRICO

TOOLBOX

Às vezes pode acontecer de você cansar de Faerun, Krynn ou até mesmo Arton. Às vezes você pode não desejar enfrentar Thwor Ironfist, mas alguém que inspirou sua criação. Às vezes você pode ter uma ideia genial para sua campanha ou obra literária, mas fica desanimado por precisar criar todo um cenário novo.

Às vezes você pode desejar abandonar os mundos fictícios e mergulhar no mundo real. Abandonar as tramas mirabolantes que saíram da cabeça de autores e explorar acontecimentos verídicos. Você estará entrando no mundo cheio de pesquisa dos cenários históricos. Isso pode dar uma dor de cabeça que será lembrada por séculos, mas vamos discutir como tornar seu trabalho mais fácil.

Senta que lá vem história!

Como sempre, vamos fazer a pergunta básica: por que você usaria um cenário histórico para sua campanha ou obra? Por que simplesmente não inventar tudo ou usar um cenário fictício?

Se você vai escrever, a resposta é simples. Muitas vezes você não tem a opção de usar um cenário fictício já pronto porque não tem os direitos sobre ele. Você terá de criar todo um cenário do zero para contar sua história, o que muitas vezes é mais trabalho do que você está disposto a fazer.

Mesmo em uma campanha de RPG, existem bons motivos para usar um cenário histórico. Muitas vezes, mundos de RPG não passam de versões análogas de lugares ou períodos que existem/existiram na vida real. E, embora esses cenários possam ser fascinantes, eles também sofrem por ser *quase* iguais ao original: estarem presos ao período e lugar retratados, mas sempre soando um pouco falsos... Porque *são* falsos! Mesmo cenários excelentes podem gerar certa frustração: Rokugan, de *A Lenda dos 5 Anéis*, é quase igual ao Japão feudal. Da mesma forma, o cenário de *Seventh Sea* é quase igual à Europa no século 17. Podemos ver claramente as analogias, mas também somos obrigados a aprender todo um novo mundo, para ter uma experiência parecida com a que teríamos no mundo real. Por que não usar o mundo real em primeiro lugar?

O mundo real tem um peso e significado que nenhum cenário fictício jamais terá, não importa o quanto ele seja conhecido e amado. Você pode criar um general para se tornar imperador de um poderoso reino, e seus leitores/jogadores podem ficar impressionados com ele... Mas provavelmente ele nunca será tão importante na mente deles quanto Napoleão. Além disso, o mundo real é, por definição, o cenário mais detalhado que pode existir. Mesmo que anos e anos sejam colocados no desenvolvimento de um mundo fictício, ele será apenas uma sombra do mundo real. Com a pesquisa certa sobre o mundo real, seu público pode se sentir realmente imerso no cenário.

Muitas vezes, usar o mundo real deve ser a escolha primária. A não ser que você tenha uma razão para usar um mundo fictício, considere um período histórico. Existem histórias que só podem ser contadas em um mundo fictício — boa parte da ficção científica, por exemplo, ou sagas que dependam de deuses e magia. Mas, nos outros casos, o mundo real pode ser uma boa opção. Afinal, ele já está pronto!

Quem escreve a história

Certo, então você decidiu situar sua campanha ou obra em um período histórico. O primeiro passo agora é decidir se você vai seguir a história real ou alguma versão alternativa.

Uma versão alternativa pode ser muito divertida. O exemplo mais óbvio é o mundo real com magia, criaturas sobrenaturais ou algum tipo de elemento fantástico. Essa é a abordagem de vários RPGs, como *Deadlands* ou até mesmo *Castelo Falkenstein* — que, embora se passe num mundo fictício, esse mundo é essencialmente a Europa vitoriana com fadas, magia e tecnologia *steampunk*. Outros RPGs tomam um caminho parecido: em *Call of Cthulhu* ou no Mundo das Trevas, tudo é exatamente como conhecemos, mas criaturas sobrenaturais influenciaram para que as coisas tenham acontecido dessa forma. De qualquer jeito, é o nosso mundo, mas modificado.

Vamos discutir primeiro a versão alternativa da história. Sua próxima decisão é seguir por um desses dois caminhos: você quer que a história seja igual à que conhecemos, apenas influenciada por elementos fantásticos? Ou quer explorar o efeito que elementos fantásticos teriam em seu desenrolar?

O primeiro jeito é mais fácil. Usando a "técnica Mundo das Trevas", você pode decidir quais eventos foram causados por fatores misteriosos ou fictícios. O exemplo clássico é a Inquisição, que no cenário da editora White Wolf começou para dar cabo dos vampiros. Essa abordagem se presta para histórias de conspiração e intriga, pois sempre há o "lado oculto" da história para ser revelado. Quem sabe os vikings saíram da Escandinávia não em busca de riquezas e terras férteis, mas porque foram impulsionados por um deus

que despertou no norte gelado? Quem sabe Roma destruiu Cartago não para eliminar uma rival, mas como parte de uma guerra milenar entre poderosos feiticeiros? Quem sabe as pirâmides do Egito foram construídas com a ajuda de alienígenas?

Tome cuidado apenas para não cair na armadilha de decidir que *todos* os acontecimentos importantes da história foram influência secreta de algo mágico, sobrenatural ou supertecnológico. Além de tornar os acontecimentos repetitivos e previsíveis, isso tira a responsabilidade da humanidade por suas grandes conquistas e tragédias. Alienígenas não precisam ter construído as pirâmides, os humanos eram capazes desse grande feito. Da mesma forma, dizer que Hitler foi influenciado por demônios é quase "desculpar" um dos maiores monstros que a humanidade já criou. No antigo Mundo das Trevas, havia uma tendência de justificar qualquer fato significativo com a presença de vampiros ou outras criaturas sobrenaturais. Isso acabava sendo engraçado, já que os vampiros pareciam estar por trás de tudo, desde a revolução americana até a greve dos lixeiros! Melhor deixar que o lado "oculto" tenha sua própria história, que se cruze com a história real apenas algumas vezes.

O outro caminho é fazer com que os elementos fantásticos sejam explícitos, e então jogar com a forma como eles influenciaram a história, efetivamente criando uma história alternativa. Esse caminho dá mais trabalho, mas também mais liberdade. Você precisa pensar nas implicações dos elementos fantásticos na sociedade e fatos da época, mas é uma espécie de meio termo entre criar um cenário do zero e usar o mundo real — em muitos aspectos, pegando o melhor de cada opção.

Por exemplo, digamos que você está escrevendo sobre as Cruzadas, com um grande diferencial: dragões existem. Eles são enormes e muito poderosos. Não são muitos, mas não estão nem perto da extinção. Todos os dragões têm um ódio ancestral pela Inglaterra — afinal, seu santo padroeiro ficou famoso por matar um deles! As relações diplomáticas entre Inglaterra e os dragões do mundo todo são complicadas. Tudo transcorre mais ou menos como no mundo real, até que o Rei Ricardo Coração de Leão se junta à Terceira Cruzada. Vendo a capacidade do novo inimigo, o Imperador Saladino imediatamente propõe aliança a um grande dragão, sabendo que a fera não iria se negar a matar ingleses. Dragões atacam o Reino de Jerusalém e, em vez de retomada pelos muçulmanos, a cidade acaba totalmente destruída. Como consequência, o Papa Urbano III declara que todos os dragões são criaturas heréticas. Um velho e pacífico dragão que vivia nas colinas de Roma é caçado e morto por uma turba enfurecida. Outros dragões retaliam contra a Cristandade. Assim, começa uma nova Cruzada, agora contra os dragões. Parecia uma batalha fútil, mas então os Cavaleiros Templários surgem montando seus próprios dragões, convertidos ao catolicismo! Será que essa conversão foi verdadeira, ou teriam os Templários um artefato capaz de controlar dragões? E o que o Imperador Saladino e o mundo muçulmano pensam dessas criaturas que, num acesso de selvageria, destruíram sua cidade sagrada? O que a perda de Jerusalém significa para as religiões do mundo?

Esse é um exemplo rápido, até mesmo simplista, mas você pode pensar em seu próprio cenário de história alternativa seguindo esse modelo. Também não precisa se apegar a apenas um elemento que afeta o mundo real. Além de dragões, pode haver magos, santos e outros elementos fantásticos nas Cruzadas. Pode haver supertecnologia e também poderes psíquicos nas Guerras Napoleônicas. Sua imaginação (e sua paciência para criar linhas temporais paralelas) é o único limite.

Baseado numa história real

É claro que fazer uma versão fantástica da história real é só o começo. É usar o nosso mundo, mas ainda é muito próximo de cenários típicos de RPG ou de sagas de fantasia. Talvez o maior desafio seja usar *apenas* a história real!

Novamente, aqui podemos enxergar dois caminhos. O primeiro, e mais óbvio, é manter tudo como está nos livros. Os protagonistas (sejam personagens de um livro ou jogadores) ficam apenas nas margens da história, não modificam nada, não fazem nada de realmente crucial, a não ser de forma secreta. Em vez de serem senadores que poderiam deter o assassinato de Julio César, eles são simples legionários e gladiadores, envolvidos com suas próprias tramas.

Isso pode gerar um problema: da mesma forma que em cenários fictícios de obras famosas, talvez não sobre nada interessante para os personagens jogadores fazerem! Jogando na Galáxia de *Star Wars* na época da Rebelião, você sabe que não vai destruir a Estrela da Morte, porque quem faz isso é Luke Skywalker. Da mesma forma, você nunca será o general que derrota Napoleão — o Duque de Wellington já ocupou essa vaga. Como mestre ou autor, você precisa limitar os personagens disponíveis e oferecer aventuras interessantes o bastante sem que os protagonistas se tornem reis ou grandes heróis. Pegando uma ideia emprestada das histórias alternativas, talvez os protagonistas sejam uma espécie de equipe secreta que trabalha para os figurões. Eles nunca levarão a fama por derrotar Napoleão, mas secretamente se infiltraram em seus acampamentos e sabotaram suas armas, tendo um papel oculto na história.

Outra boa opção para seguir esse caminho é preencher as lacunas deixadas pela história. O seriado *Roma* tem como protagonistas os legionários Lucius Vorenus e Titus Pullo. Ambos são pessoas que existiram de verdade, mas ninguém sabe quem foram na vida real. Seus nomes aparecem nos diários de guerra de Julio César sem contexto algum — por que o grande cônsul citaria justamente esses dois legionários, e mais nenhum outro, em suas memórias da conquista da Gália? O seriado segue esses dois personagens obscuros e mostra (inventa) que eles estiveram próximos de César em vários momentos. Não o suficiente para entrarem para a história oficial, mas o bastante para merecerem uma citação do cônsul. Se você encontrar personagens não muito conhecidos no período histórico que vai abordar, pode torná-los seus protagonistas. Uma campanha bem diferente poderia começar com o mestre oferecendo aos jogadores opções de personagens, com apenas nome e os poucos detalhes conhecidos, e deixando que eles inventassem a partir daí. Melhor ainda se um ou dois fatos importantes forem conhecidos sobre esses personagens: você pode fazer o jogador vivenciar uma parte da história real sem nem perceber!

Ou você pode se enveredar por um caminho perigoso, mas potencialmente muito divertido: permitir que os protagonistas mudem a história!

Aqui vale tudo. Se os jogadores fizerem um bom plano, eles podem impedir que o Arquiduque Franz Ferdinand seja assassinado, e assim adiar a Primeira Guerra Mundial. Seus personagens podem ser vikings que "descobriram" a América e realmente fundaram um reino nórdico em meio às tribos indígenas. Podem impedir que o império de Alexandre o Grande se desmantele após sua morte.

Talvez mais do que em qualquer outra opção, aqui você vai precisar conhecer o período histórico muito bem. Como escritor, você pelo menos terá tempo de pesquisar o desenrolar de cada ação drástica dos protagonistas — ou evitar aquelas que darão dor de cabeça demais. Contudo, se for um mestre de RPG, você precisará estar pronto para responder às ações dos personagens jogadores em questão de minutos. Lembre-se de que alterar a história nunca deve ser fácil. Existe uma boa razão pela qual ninguém conseguiu assassinar Hitler, convencer Genghis Khan a viver uma vida pacífica ou invadir a Rússia no inverno. As pessoas de períodos históricos anteriores não eram idiotas, apenas esperando para que o brilhantismo dos jogadores lhes mostre opções óbvias para resolver grandes problemas. Provavelmente tudo isso foi tentado antes, e não deu certo porque era impossível, ou quase. Também vale lembrar que, num cenário em que a história é moldável, os jogadores devem se controlar para não usar conhecimento histórico que os personagens não teriam. Nada de ficar de tocaia numa cervejaria e atirar na cabeça do primeiro candidato a ditador com bigode esquisito que aparecer!

Algo que muitos esquecem (e às vezes jogadores "convenientemente" esquecem) é que as comodidades da vida moderna tornam tudo *muito* mais fácil, rápido e seguro. Numa campanha ou obra em que a história pode ser mudada, você precisa ficar especialmente atento às dificuldades apresentadas pela falta de infraestrutura que consideramos básica. Eu mesmo já mestrei uma campanha em Roma antiga. Um dos jogadores insistiu que seu personagem conseguiria atravessar Roma a pé em poucas horas — algo que, na vida real naquela época, demoraria quase um dia inteiro. Como "prova", ele usou estatísticas do Google Maps... Esquecendo que Roma é construída sobre colinas que tornam a caminhada muito mais difícil, e que dois mil anos atrás as ruas não eram largas e bem niveladas como são hoje!

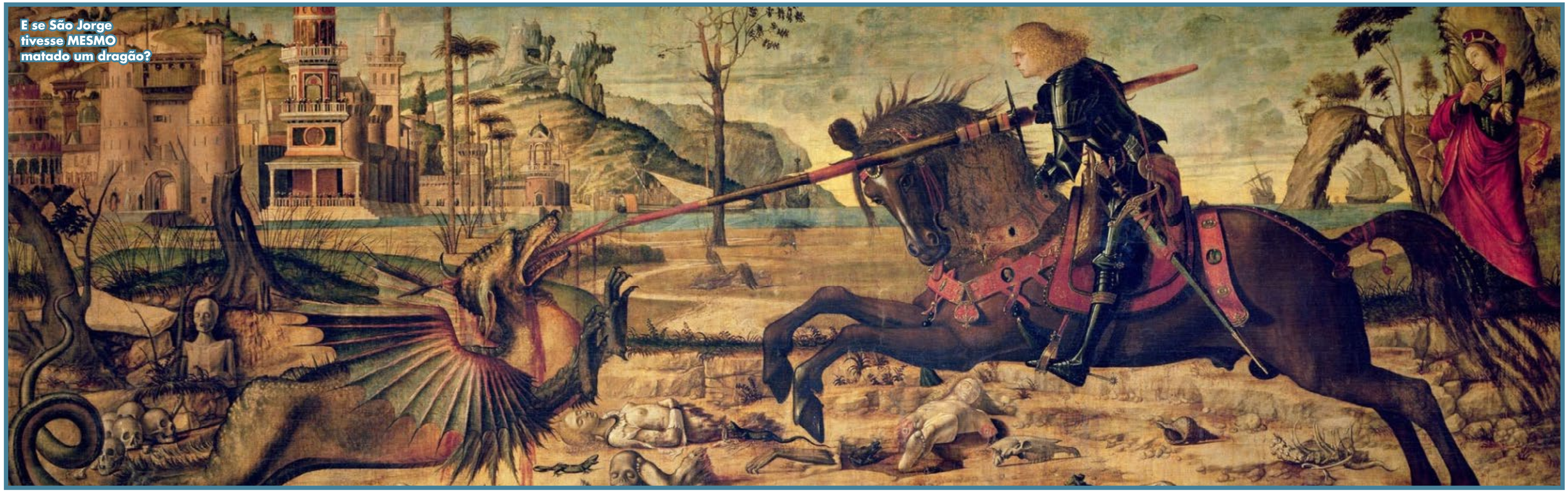
História sem fim

Em qualquer uma das opções, você deve ter em mente algumas diretrizes para sua campanha ou obra histórica.

A primeira é que, mesmo lidando com o mundo real, ninguém o obriga a ser realista. Ação cinematográfica pode funcionar muito bem numa narrativa histórica, inclusive para manter o interesse. Às vezes temos a tentação de pensar em termos binários: ou um cenário é totalmente fantástico, com bolas de fogo, grifos e naves espaciais, ou é totalmente realista, com personagens que morrem de infecção por causa de uma felpa no dedinho. Contudo, pode existir um meio termo. Dentro do seu cenário perfeitamente realista, pode haver heróis capazes de dizimar dezenas de inimigos, sábios conhecedores de antigos segredos, ladinos furtivos como sombras... Não caia no erro de achar que "histórico" é o mesmo que "chato" ou "comum". Se estivesse mestrando *Tormenta*, você provavelmente não exigiria que os personagens fossem aldeões, certo? Não há razão para fazer isso mestrando na Guerra dos 100 Anos!

Por falar nisso, lembre-se de tornar todos os personagens úteis. Em cenários de fantasia, isso é fácil: o guerreiro luta,

TOOLBOX



o ladino se esgueira, o clérigo cura e o mago lança magias. Num cenário histórico, tudo pode ficar mais difícil. Ok, os guerreiros lutam e os ladinos se esgueiram... Mas um médico pode, no máximo, costurar alguns ferimentos, e toda a magia que existe não passa de truques. Para não acabar com um grupo uniforme cheio de personagens iguais, arranje habilidades divertidas para todos. Mesmo que não existam clérigos milagrosos, curandeiros talvez possam preparar poções e unguentos que deixam seus aliados mais fortes e fazem eles lutarem como se não estivessem feridos. Mesmo que não existam bolas de fogo, alquimistas podem usar uma misteriosa substância para criar chamas e explosões... Sim, isso aproxima a obra/campanha histórica de seu equivalente fantástico. Não há problema.

O que queremos usando a história real não é necessariamente o realismo, mas o peso de todos os lugares, acontecimentos e figuras que conhecemos do mundo real.

Isso nos leva a outro ponto importante: para criar a verdadeira atmosfera de um período histórico, você precisa se apegar ao que é mais famoso e típico. Uma narrativa histórica não é o momento para ser "diferente", para tentar fugir do clichê. Se os personagens estão numa aldeia perdida no meio do nada, os jogadores ou leitores poderão quase esquecer que aquilo é a França, e não Sambúrdia. Contudo, se você descrever os exércitos de Joana d'Arc, pode ter certeza de que tudo isso estará fresco em suas mentes!

Como não podemos saber a localização e descrição de cada taverna, cada estradinha e cada oficina de ferreiro, a história real é definida por grandes marcos: capitais, grandes castelos, rios, enormes batalhas, generais, reis. Apenas mostrando contato com tudo isso você conseguirá situar o público no período desejado. Existe uma boa razão para **Bernard Cornwell** fazer Uthred de Bebbanburg ter tanto contato com o Rei Alfredo...

O resto é história

Pesquisar sobre um período histórico é potencialmente um poço sem fundo. Você *nunca* vai saber tudo sobre as pessoas, costumes e eventos da época. Claro, se você for um historiador, saberá muito mais do que eu ou qualquer outro leigo, mas não é preciso ser especialista para se arriscar nesse gênero. Insira alguns detalhes, principalmente as idiossincrasias mais marcantes, e isso fará o público notar que não estão num ambiente genérico. Em minha campanha de Roma antiga, eu frisava a todo momento como as legiões não podiam entrar na cidade.

Um detalhe talvez nojento, mas que certamente ajudou a colocar os jogadores no clima foi o fato de que latrinas eram lugares públicos, e as pessoas usavam esse momento para conversar. Eu nunca cheguei a saber todos os detalhes sobre o cotidiano de um burocrata durante o fim da República, e isso não importava. Os jogadores se sentiam em Roma. Quase ninguém vai exigir que você acerte *tudo*, desde que o clima e os principais eventos estejam corretos.

Também vale a pena distorcer um pouco a precisão histórica em nome da narrativa. Em muitos períodos históricos, uma personagem mulher pode ficar bem limitada. Talvez seja uma boa ideia ignorar algumas dessas limitações para tornar o grupo mais diversificado. Ou talvez personagens mulheres sejam excepcionais, conseguindo quebrar as barreiras por sua esperteza e competência extremas.

O mundo real é o cenário mais rico de todos. Não precisa ser explicado ao público e não vai ser revisado na próxima edição. Quando você quiser tirar uma folga da fantasia, pode explorar essa terra, a mais bizarra que existe.

Afinal, quem nunca quis quebrar a cara de Adolf Hitler?

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

ATENTADO MORTAL EM VILLENT

Explosão tinha como alvo os anões da família Goldheart

Oito anões da família Goldheart foram atacados em uma mesma noite em Villent, cidade que fica próxima à fronteira entre Deheon e Yuden. Três acabaram mortos. Uma explosão atingiu os membros da família, deixando testemunhas estarrecidas. Um grupo de guerreiros de Doherimm foi enviado até a superfície para auxiliar nas investigações.

Famosa pela intensa mineração de ouro e pedras preciosas, Villent é habitada por um grande número de anões, quase todos mineiros ou joalheiros. Os Goldheart são especialmente famosos por suas joias de extrema beleza e simetria, vendidas por pequenas fortunas para nobres de todo o mundo.

Estranhamente, nenhum dos quarenta irmãos Goldheart que ali vivem se recorda de algum desafeto, tampouco de algo que pudesse servir de motivo para o ataque. O atentado, a princípio, não deixou sinais da autoria, mas as investigações prosseguem. A única pista é o um comentário entreouvido por um dos sobreviventes: algo sobre o direito dos humanos à superfície e sobre a necessidade de purificar Deheon.

A família Goldheart está contratando heróis para realizarem buscas na região atrás dos criminosos. Ainda, dois dos membros do Conselho Regente, os clérigos anões Helloram e Gyaranimm ofereceram uma generosa recompensa por qualquer pista que leve aos mandantes dessa atrocidade.

Liga Independente de olho na União Púrpura?

A atual situação política do Reinado não é das melhores. Nos últimos anos, foram várias as ameaças enfrentadas pela coroa: os ataques da Tormenta e a guerra contra o sumo-sacerdote de Keenn, perda de território para o Império de Tauron e o recente desaparecimento da Rainha Imperatriz, Shivara Sharpblade.

Toda essa instabilidade partiu a centenária coalizão em três grupos menores. E nos últimos meses, uma delas parece especialmente interessada em expandir território. A Liga Independente tem constantemente enviado representantes até a União Púrpura com a intenção de analisar a situação atual do reino.

Ponto de partida do exército da Tormenta comandado por Crânio Negro, a União Púrpura foi terrivelmente afetada, com milhares de habitantes corrompidos para engrossar as fileiras do seu exército profano. Todos os líderes das tribos foram mortos na ocasião. E após quase 10 anos, o caos instaurado não foi superado. Nem mesmo um representante único foi escolhido perante o Reinado.

A situação da União Púrpura também é observada de perto por seus vizinhos mais próximos. Há várias desavenças históricas e possíveis disputas territoriais que poderiam culminar em uma invasão, causando o extermínio de um povo já abalado pela tragédia.

Incêndio em templo na Fronteira Tríplica

Um incêndio de grandes proporções consumiu parcialmente o templo da deusa menor dos marinheiros, Marina, na fronteira entre os reinos de Ahlen, Tollon e Collen. O prédio ficava no coração de Ciela, em um mosteiro que ocupa quase metade do bairro flutuante da cidade, no coração do Rio Panteão.

O mosteiro de Marina é famoso por abrigar monges cervejeiros, e seus rótulos são muito apreciados, especialmente em Ahlen. Uma das bebidas mais conhecidas produzidas ali, a Água Ardente, não deve em nada em sabor (e teor alcoólico) às mais encorpadas cervejas anãs.

Os monges residentes foram ouvidos por Felícia Couthbert, a prior responsável por Paltar, mas os mesmos não souberam dar maiores detalhes quanto ao ocorrido. Suspeita-se que o incidente foi causado por um raríssimo paraelemental jovem, formado pela inusitada união de bebida com magia, que teria escapado dali em seguida.

Ainda que não confirmada, a presença de um monstro tão único na região atiça a curiosidade de caçadores de monstros, de magos estudiosos do arcano e de apreciadores de bebidas realmente exóticas.

Há quem aposte no aumento da presença de aventureiros no local. e alguns mais espertos já se oferecem para atuarem como guias na empreitada (em troca de alguns tibares).

Espada mágica misteriosa (ou não) achada em Fortuna

Há poucas semanas, em uma das muitas vilas sem nome que existem nas proximidades do Rio do Bardo, no reino de Fortuna, uma criança encontrou uma espada. O fato poderia passar despercebido em algum outro reino, mas os moradores locais viram naquilo um presságio. Especialmente quando a pequena Enallia contou que a arma conversava com ela.

Especialistas foram trazidos para inspecionar a espada. No entanto, não encontraram nenhuma característica especial ou qualquer sinal de magia, exceto por inscrições na lâmina em um idioma que nenhum deles foi capaz de decifrar. Tais mistérios também chamaram a atenção de clérigos de Nimb, especialmente devido à proximidade da cidade de Luvian, onde inicia a peregrinação pelo Caminho de Nimb. Os representantes do Império de Tauron ignoraram o achado. Eles acreditam que toda a história não passa de uma brincadeira de mau gosto de algum clérigo de Hyninn. A presença da Guilda dos Amuletos em Luvian também é um indicativo de que tudo poderia ser uma jogada comercial, já que réplicas da espada misteriosa já podem ser adquiridas. Só o tempo dirá se teremos grandes reviravoltas em Fortuna.

Ou não.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Velozes e Furiosos: chutando o balde na lua

FILOSOFIA DE REGRAS

O QUE ELAS REPRESENTAM NA SUA MESA?

Um tempo atrás, em uma postagem na Masmorra de Valkaria (grupo de RPG da Jambô no Facebook), um jogador perguntou o que aconteceria com um personagem que caísse sei-lá-quantos metros. As respostas surgiram às enxurradas, como é normal na Masmorra, e variavam de "nada, ele é um herói" até aquelas que exigiam cálculos envolvendo coisas como aceleração da gravidade e resistência do ar para determinar um resultado.

Qual era a resposta certa? Como para várias outras perguntas da vida, depende.

Mas, nesta Caverna do Saber, vamos descobrir qual a resposta certa para a *sua mesa*.

O que as regras representam

Quando um jogador ou mestre se depara com uma situação que não sabe como resolver em termos de jogo, procura a solução nas regras, seja lendo um livro, seja perguntando para outras pessoas (como o jogador que perguntou na Masmorra). Não há nada de errado com isso — é bem lógico, inclusive. Mas não deveria ser o primeiro passo.

O RPG é um jogo de contar histórias. A função das regras dentro do RPG é fornecer uma estrutura sólida para essas histórias. Por exemplo, se um personagem cai de uma determinada altura e sofre 10d6 pontos de dano, outro personagem caindo da mesma altura deveria sofrer os mesmos 10d6 de dano. Isso é verossimilhança, é garantir que todos os jogadores (incluindo o mestre) operem sob as mesmas "leis". Seguir as regras garante que o jogo seja justo, desafiador e recompensador. Se você derrotar um vilão pelas regras, saberá que sua vitória foi real e merecida, e não algo que o mestre simplesmente decidiu que ia acontecer.

Ter regras, portanto, é importante para o RPG. Porém, exatamente *o que* essas regras representam pode — e deve — variar de jogo para jogo, conforme a *história* sendo contada.

Lembram-se da primeira pergunta, sobre o que aconteceria com o personagem que caísse? Vamos refazê-la com informações a mais e em duas versões. Pense na resposta para cada versão da pergunta — mas não pense em regras, e sim no que aconteceria em termos de história.

Versão 1: O que aconteceria com um personagem que caísse 20 metros de altura, numa aventura histórica ambientada durante a Guerra dos Canudos, no Brasil, em 1897?

Versão 2: O que aconteceria com um personagem que caísse 20 metros de altura, numa aventura de desenho animado, à lá Perna Longa?

Provavelmente, sua resposta para a primeira versão da pergunta foi algo como "morreria ou, pelo menos, se machucaria muito". Já para a segunda versão da pergunta sua resposta provavelmente foi algo como "ficaria um pouco amassado, e talvez sujo ou brabo".

Respostas diferentes, para a mesma situação. O que mudou? O estilo da história. Espera-se que, numa aventura realista, um personagem que caia de 20 metros de altura morra. Não se espera que um personagem de desenho animado, na mesma situação, sofra o mesmo destino. Aplicar a mesma resolução em ambos os casos pode ser lógico dentro de uma ótica de regras, mas não faz o menor sentido em termos de história.

Em resumo: histórias diferentes exigem regras diferentes.

Tipos de história

Antes de pensar na aplicação das regras, portanto, pense no estilo e no clima da história que você quer jogar. Pensando nessa questão filosófica, será muito mais fácil para o mestre interpretar as regras, ou até mesmo tomar decisões na hora quando não houver uma regra que se aplique.

Existem diversos tipos de história, é claro, e lista-los seria o trabalho de diversas colunas, mas podemos fazer uma simplificação em três tipos.

Para cada tipo de história, forneço uma descrição rápida, um exemplo de regras e, enfim, exemplos de histórias desse tipo em outras mídias.

Chuta-baldes

Nesse tipo de história, o que importa é o visual, o impactante, o espetacular e o engraçado; o objetivo é ser maior e mais impressionante que a vida real. As leis da física não se aplicam, são substituídas pelas "leis do legal". Note que mesmo isso constitui um conjunto de leis. Se um personagem consegue subir numa catapulta para ser arremessado e assim entrar no castelo inimigo, outro personagem também deve conseguir (supondo que tenha as mesmas capacidades). Não "vale" ser exagerado para um e realista para outro.

As regras aqui devem ser voltadas para permitir que os personagens consigam fazer coisas grandiosas; no geral, devem dizer "sim", em vez de "não". Por exemplo: um personagem pode nadar cachoeira acima? Em vez de responder "não", diga que "sim", mesmo que exigindo um teste difícil.

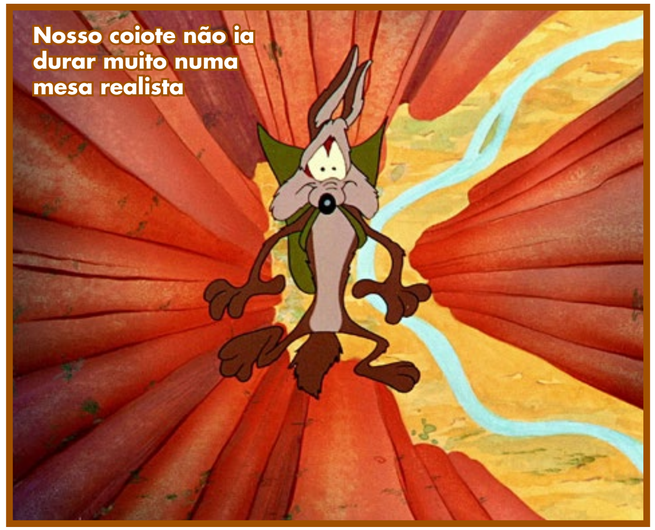
No caso do personagem caindo, ele não deve morrer. Na verdade, em vez de sofrer dano, pode é receber um bônus para fazer um ataque devido à aceleração!

Exemplos: a maior parte dos desenhos animados e dos games e aqueles filmes indianos que o pessoal posta no Facebook como exemplo de campanhas de *3D&T*.

Realista

No extremo oposto do espectro, temos as histórias realistas, ou seja, que operam segundo as leis da nossa realidade. Aqui, a ideia é imaginar como tal evento se desenrolaria se acontecesse de verdade. Por um lado, é fácil entender, afinal, todos nós temos, em maior ou menor grau, uma noção de como as coisas acontecem em nosso mundo. Uma pessoa se atira na frente de um trem em movimento? Ela morre. Sobe na catapulta pra ser arremessada pra dentro de um castelo inimigo? É esmagada quando bate no chão. É claro que algumas coisas são mais complicadas. Para essas questões, vale a pena estudar um pouco elementos específicos de sua história. Por exemplo, para uma aventura militar, estude um pouco o funcionamento de armas de fogo. Para uma aventura envolvendo aviões, saiba pelo menos o básico de aerodinâmica. Ninguém precisa ser um engenheiro aeronáutico para mestrar uma aventura, mas o *básico* pode ser aprendido com meia hora de pesquisa na Wikipedia — e já faz uma bela diferença.

É importante frisar que uma história realista não precisa necessariamente de regras *complexas*. O importante aqui não é necessariamente ser simulacionista, mas sim pegar o *clima*. Numa história de espionagem realista, espiões pas-



sam mais tempo se infiltrando em território inimigo através de disfarces e conversas do que trocando tiros em meio a fugas em alta velocidade. Por quê? Porque numa história realista, trocar tiros leva à morte! Para simular isso, por exemplo, você não precisa de regras complicadas. Precisa apenas de regras que façam com que tomar um tiro seja algo letal (ou pelo menos bastante arriscado). Pode ter certeza que assim que os jogadores entenderem isso, vão começar a se comportar de acordo com o clima.

Exemplos: alguns filmes realistas de drama e espionagem (não *James Bond* ou *Missão: Impossível* — estou falando de coisas como *O Espião que Sabia Demais*), alguns romances de ficção histórica e pouquíssimos games (como *Operation Flashpoint*).

Cinematográfico

Por fim, o caminho do meio. O que eu chamo de "realismo cinematográfico", ou "como Hollywood enxerga a vida real". Repare que boa parte dos filmes de ação operam na mesma lógica: os mocinhos acertam os tiros, e matam os bandidos com facilidade; já os bandidos são todos cegueta. Carros explodem a torto e a direito, mas é fácil dirigi-los em alta velocidade sem bater. Pessoas não ficam doentes, mas morrem se começam a tossir.

O objetivo aqui é ter alguma ligação com a realidade, de modo que os eventos ainda tenham algum impacto, ao mesmo tempo em que se permitem coisas mais espantosas — e, porque não, legais — que na vida real. Para simular esse clima, as regras devem ter uma preocupação em simular a realidade. Coisas como a gravidade, pelo menos, devem ser levadas em conta, mas não necessariamente como na vida real! Enquanto que no estilo chuta-baldes cair pode nem mesmo ser algo ruim, aqui uma queda precisa machucar... Mas pode machucar menos. As regras não devem dizer "não". Em vez disso, podem dizer "sim, mas...". É possível explodir um carro com um tiro, mas pelo menos mire perto do tanque de combustível!

Pessoalmente, gosto desse estilo. Já joguei aventuras nos outros dois, mas acho que o realismo cinematográfico consegue fazer histórias emocionantes e divertidas, ao mesmo tempo em que mantém pelo menos um pouco de peso dramático. Não à toa, é o estilo favorito dos filmes.

Exemplos: a maioria dos filmes, obviamente; boa parte dos games — jogos como *Call of Duty* ou *Battlefield* podem se dizer "jogos realistas de guerra", mas na verdade apresentam um realismo cinematográfico; a maioria dos quadrinhos de hoje em dia (quadrinhos das décadas de 1950 a 1970 eram mais do estilo chuta-baldes, mas desde os anos 1980 estão mais próximos deste clima aqui).

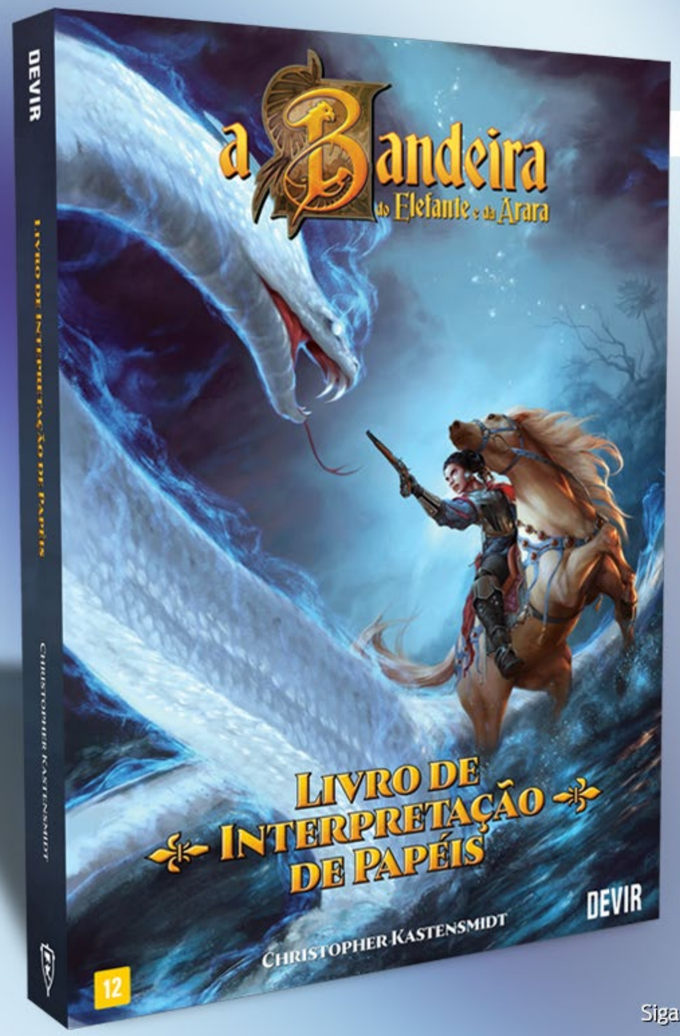
Concluindo...

Antes de pensar nas regras do seu jogo, pense no clima da história que você quer que elas simulem. Se você tiver claro em sua mente o clima que quer emular, terá mais facilidade em interpretar as regras. Lembre-se também de conversar com o grupo sobre isso. Um jeito muito fácil de estragar um jogo é usar uma lógica realista perante um grupo que espera uma campanha chuta-baldes — eles vão morrer e ficar frustrados —, ou o contrário — eles vão achar tudo uma palhaçada!

Lembre-se: a função das regras é possibilitar a criação de boas histórias. Mas exatamente que tipo de história é boa para seu grupo, apenas vocês podem decidir!

GUILHERME DEI SVALDI

Ministério da Cultura e Banco DLL apresentam



Próximos lançamentos

VIRADA nerd
São Paulo
02 de dezembro

livraria cultura
Rio de Janeiro
09 de dezembro

ANIPOLIS アニポリタン
Salvador
16 e 17 de dezembro

Siga A Bandeira do Elefante e da Arara:

LEI DE INCENTIVO À CULTURA
Patrocínio: dll financial solutions partner
Realização: MINISTÉRIO DA CULTURA
BRASIL GOVERNO FEDERAL

A jornada de
um leprechaun
artoniano em
busca de seu
bem mais
precioso
Palimpsesto
encontrado numa bota
Um conto de Davide Di Benedetto
Arte de Ricardo Mango

Bolsos sem moedas contêm um vazio que cresce até tornar sua vida um nada.

Eu tinha um pote cheio de ouro quando deixei os bosques da Pondsmânia, quatro anos atrás, mas nunca serviu pra muita coisa, porque na minha terra era só uma velha herança de família. Já tinha tudo de que precisava. Quando cheguei à Terra Além-Arco-Íris, nesse reino que os humanos chamam Fortuna, não tinha mais tibares no bolso para pagar estalagens ou por um prato de comida sequer. Os humanos gostam de contar lendas sobre meu povo; mencionam leprechauns ao fim das pontes coloridas no céu, logo após a chuva, dormindo como dragões preguiçosos sobre seus tesouros.

Gostaria que as lendas fossem verdade, porque, às vezes, sinto que a minha vida é uma lenda ao avesso.

Escrevi essas palavras há muito tempo atrás, no último rolo de pergaminho que tinha. Agora, relendo o texto, tento reviver o contexto. Na noite em que imergi a pena em tinta e forcei a vista sob a luz das velas, só queria tirar o sentimento ruim e pesado de dentro de mim. Escrevi quando fui roubado.

Guardei meu pote de ouro comigo por toda a longa viagem: havia sobrevivido às mãos leves dos larápios de meio continente e às rotas íngremes e gélidas das Montanhas Uivantes, tudo para que, no final, fosse tomado de mim por uma dúzia de homens-vaca.

Os minotauros vieram de madrugada, a luz das tochas reluzindo em suas couraças de bronze. Carregavam gládios, lanças, escudos. Cercaram a caravana, acordaram todos nós e nos ameaçaram. Atacamos. Alguns de nós empunharam bordões, cravados com runas e nomes de cidades, brandindo-os como armas contra um inimigo que não as reconheceu como tal. Funcionou no começo; os minotauros não entenderam quando enfiamos aqueles pedaços de madeira debaixo de suas pernas e os levamos ao chão.

Eles também não entenderam quando os gládios deles inexplicavelmente cravaram as costas de um aliado ou as mãos ficaram fracas deixando escudos cair. Alguns de nós sofreram o revés de manipular a sorte. Tropeçaram, caíram em cima de uma fogueira, queimaram espalhando fogo pela relva seca. Outros leprechauns foram pisoteados em meio à confusão enquanto gargalhavam. É assim que meu povo luta, trazendo sorte e azar ao campo de batalha, transformando tudo em pandemônio.

Só que subestimamos os inimigos. Os minotauros recuaram, esperaram nosso poder mágico se esgotar. Então caíram sobre nós. Nos rendemos na primeira morte. Os minotauros levaram nossos bordões, nosso ouro e disseram que era um aviso. Disseram que não se importavam com lendas e histórias, fossem de fadas, fossem de humanos, e que não éramos bem vindos ali. Que déssemos a meia-volta, rastejássemos de volta até a fronteira do seu império.

Pelos três deuses e a santa! É claro que não fizemos nada disso. Fortuna era nosso destino final, nossa terra prometida. Desfizemos a caravana e nos espalhamos, cada um em uma direção, reduzidos a viajantes discretos e solitários. Nós, amigos que haviam viajado juntos durante anos, que tinham se apoiado nos momentos mais difíceis. Naquela noite não perdi meus companheiros de caravana. Perdi minha verdadeira família. Naquela noite, escrevi essas palavras e, desde então, nunca mais olhei o pergaminho.

Agora, sinto que preciso terminar a história, porque o vazio de uma história incompleta é perigoso — tão perigoso quanto o vazio de bolsos sem moedas. Vou contar a você como segui minha viagem, como recuperei meu pote de ouro e o que descobri em minha busca.

Minha jornada não foi uma sucessão de lugares, e sim de pessoas.

Se eu fosse esperto, teria evitado os minotauros dali pra frente. Mas eu era idiota, estava de cabeça quente e cansado do meu estômago roncando. Tudo o que eu queria era o meu ouro de volta.

Um dia, fui ao templo de Tauron mais próximo, sozinho, segurando o tronco de uma árvore como um porrete — talvez você ache que estou exagerando a história, mas se não confia em mim, pergunte em qualquer taverna sobre Seamus Sete Léguas, o mais alto e mais forte leprechaun que já existiu! Meu povo me considerava um gigante, meu tamanho sempre impôs respeito, mesmo entre os humanos. Não fiz perguntas. Desci o tronco num arco longo no ar, derrubando os dois minotauros que vigiavam a entrada e então corri com ele nos braços de encontro a mais cinco, levando todos ao chão de uma só vez.

— Onde está o meu ouro? — disse, em alto e bom som.

A primeira lança a voar cravou no meu flanco e deixei o tronco cair. A segunda eu fiz com que descrevesse um trajeto impossível que acertou um minotauro atrás de mim. Arranquei a lança da minha carne, cravei num inimigo e então tentei puxá-la, mas ela se quebrou. Paciência. Soquei um minotauro no ouvido, outro no pescoço e segui praguejando, rezando pra Nimb, lutando de mãos nuas.

Foi quando apareceu o clérigo.

Gaius Aurelius Altrínio era ainda maior do que eu. Um dos olhos era vidro, o outro sangue, seu corpo musculoso adornado de cicatrizes e tatuagens de marinheiro. Da primeira vez que vi o desgraçado, ele gritou o nome de seu deus e veio bufando pra cima de mim como o touro que era. Agarrei-o pelos chifres e ficamos nos empurrando por uns bons minutos, até que cansei e o arremessei na parede. Ele se levantou, me segurou, me socou e então eu segurei-o pela argola dourada que tinha no nariz e bati sua cabeça no altar de pedra dedicado a Tauron.

— Onde está o meu ouro? — perguntei.

Ele me respondeu delicadamente com uma chifrada e eu caí, beijando o chão do templo. Os outros minotauros se recuperaram, me cercaram, meteram chutes na minha cabeça e nas minhas costelas. Ouvi uma prece ao deus em que nunca acreditei e a dor foi substituída por alívio. Levantei com sangue seco na boca. Eu tinha sido curado, mas por quê? Por quem?

Uma gargalhada ecoou pelas paredes do templo.

— Essa é a briga mais longa que tenho em uma década — disse Aurelius, empunhando o símbolo de Tauron. — Se tem uma coisa que o meu deus respeita é força, rapaz! Agora chega. Renda-se.

Tirei do bolso minha última moeda: um tibar de cobre velho, sem valor.

Sorri.

— Se sair cara, eu me rendo. Coroa, a gente continua de onde parou.

Joguei a moeda e caiu cara. Me rendi. Conversamos e tudo ficou bem.Talvez você não acredite que tenha sido tão fácil, que eu tenha saído do templo com vida, mas o que posso dizer? Sempre tive sorte, mesmo no azar. Ou talvez, a verdadeira sorte tenha sido nascer fada; por mais problemas que nós leprechauns possamos atrair nos reinos humanos e no Império, algo me diz que se eu fosse goblin, e tivesse me metido na mesmíssima situação, já estaria morto a essa altura.

Quando Aurelius me levou aos seus aposentos, descansei numa cadeira, enquanto o minotauro foi até um barril e serviu cerveja num chifre, não sem antes me informar que o chifre pertencia a um antigo desafeto.

O quarto era simples, mas bem decorado. Havia a pintura de uma ilha, uma antiga carta náutica pregada à parede, uma estante tomada de livros e, nela, uma garrafa de vidro que chamou minha atenção. Dentro da garrafa havia a réplica de um trirreme — já havia visto navios assim no porto da cidade de Altrim, quando passei por lá junto à caravana.

— Esse era meu navio, meu antigo templo flutuante, o Excelsior. Orgulho da patrulha costeira, heresia ambulante! — disse Aurelius, notando o interesse — O único da frota onde só homens livres e fortes puxavam os remos. Tacaram fogo nele faz alguns anos. Tradicionalistas, acho. Foi assim que acabei vindo parar aqui.

— Era um belo navio — assenti — não que entenda de navios, de onde vim só tem riacho e lagoa. — aproveitei pra beber mais um gole da cerveja.

Aurelius não disse nada, caiu em silêncio. Enquanto olhava o quadro na parede, por alguns instantes, foi como se tivesse se esquecido de onde estava e de que eu estava ali.

— Foi muito inteligente o que você fez com o pote de ouro — disse ele, por fim, quebrando a pausa.

— Do que está falando?

— Ouro dos tolos. Nunca tinha visto o feitiço. Quando meus soldados abriram o pote, todas as moedas se converteram em sal — ele riu e eu, que não consegui resistir porque a risada fanfarrona e desengonçada dele era contagiosa, ri junto, sem entender.

— O pote é herança de família. Nem eu sei as magias que o protegem — bebi e passei o chifre a Aurelius — Se eu recuperar o pote posso fazer surgir mais moedas de dentro dele! Deixe o pote comigo e em troca lhe darei um punhado de ouro!

— Não está mais comigo. Vendemos o sal para uma rancheira que mora nos arredores de Nimbaran. O pote foi junto.

Praguejei e chamei os deuses e santos que venero de nomes que não são exatamente o que se espera ouvir de um peregrino.

— Não se preocupe, o pote ainda deve estar com ela. Amanhã explico como chegar ao rancho. Agora, sente-se, Seamus e vamos beber mais!

Naquela noite dormimos juntos, embora confesso que dormir tenha sido a última coisa que fizemos na cama. Acordei no dia seguinte mais dolorido do que após a luta, mas sem a melancolia que tinha se apossado de mim nos últimos dias. Na manhã seguinte, comi e bebi com os soldados no templo. Aurelius devolveu meu bordão, me proveu com alguns mantimentos e deu as indicações para que eu chegasse até o velho rancho.

Desejou que a força de seu deus estivesse sempre comigo; parecia uma despedida definitiva, mas ainda vi Aurelius várias outras vezes depois disso. Lembro com carinho do sacerdote e ex-marujo naqueles dias. Naquela manhã, antes que nos levantássemos, lembro de vê-lo perdido em seu jeito soturno; o semblante de uma criatura que vive em desconforto, presa dentro de si. Mirava o teto, o olhar perdido.

— Sabe... — ele disse — essa história toda do sal até que trouxe memórias boas. Lembrei dos tempos da patrulha costeira. Era assim que pagavam a gente: sal, a moeda dos soldados. Se eu tivesse me apossado desse pote na época, teria sido o oficial mais rico de toda Altrim.

— A vida é assim — eu disse, lembrando o antigo ditado que ouvi na Pondsmânia — temos tudo, quando não sabemos o que temos. Entendemos tudo quando não vale de mais nada.

☘

Faz um bom tempo que não escrevo. Então, relendo até o ponto em que parei, acho que posso ter passado uma imagem errada de mim mesmo, de que eu gostava de violência e sempre recorria a ela, de que eu era um combatente furioso e valente.

Às vezes, eu era. Mas sempre que quebrava a cara de algum babaca numa taverna, sempre que eu me metia a ajudar aventureiros desconhecidos rastejando numa masmorra cheia de monstros pra enfrentar só porque era divertido, sempre que eu machucava alguém, não importa se merecido ou não, depois me sentia exausto. Vazio. Uma melancolia estranha se apossava de mim e, às vezes, demorava dias pra passar. Os ataques de fúria eram algo que eu detestava em mim mesmo.

Falar sobre eles e sobre outras coisas, de alguma maneira, me fazia sentir um pouco melhor. Por isso passei a usar a moeda depois que deixei a caravana.

Na caravana eu tinha amigos e amigas com quem conversar e, diga o que quiser das fadas, elas são boas ouvintes. O leprechaun médio ama ouvir histórias, sejam mentiras, piadas ou um simples desabafo, porque histórias são nossa cultura. Estar junto à caravana me fazia acreditar que eu era parte de alguma coisa, que eu tinha um destino, nem que ele fosse a cidade seguinte. Agora estava sozinho e não tinha mais ninguém com quem falar.

Então a moeda servia de lembrete.

O lembrete de que tudo, no fim das contas, é tão aleatório quanto a vontade de Nimb, que não existe destino, que há tantas chances de algo acontecer como não acontecer, de que o mundo é caos e violência, onde tudo é decidido numa jogada e de que, amanhã, alguém pode estar aqui como não estar. Porque às vezes a moeda cai cara, outras vezes coroa e, às vezes, ela cai no chão, rola, se perde e ninguém nunca saberá o resultado.

Tanto faz. A vida é um grande tanto faz e nada importa. Você tem tanto controle da sua vida quanto tem de uma moeda lançada no ar.

Nos dias de solidão, me agarrei a essa crença, olhava para a moeda e era assim que me sentia melhor. Talvez, no fundo, toda crença seja como um bordão ou um cajado: é um pedaço de madeira velho e adornado, que você usa pra te ajudar a caminhar e seguir em frente.

E foi o que fiz. Segui minha viagem. Mas, antes que chegasse ao rancho que haviam indicado, o azar veio ao meu encontro. Não sei bem descrever o que aconteceu. Era quase noite e cheguei até um córrego não tão fundo, mas nem tão raso. Fiquei na dúvida e joguei a moeda pra decidir se devia atravessá-lo.

— Cara, encontro outro caminho. Coroa, atravesso.

Caiu coroa.

O barulho que fiz ao tentar atravessar a água funcionou como uma espécie de alarme natural e entregou onde eu estava. Ouvi um estrondo altíssimo e no começo achei que fosse um trovão; olhei para o céu, mas sabia que não havia uma única nuvem de chuva. Foi então que percebi o ferimento no meu ombro e, quando o toquei, vi que minha mão voltou encharcada não de água, mas sangue.

Desmaiei. Foi meu primeiro encontro com o que os humanos chamam de armas de fogo.

☘

Acordei no rancho, na casa de Maureen.

Maureen me explicou que fora ela quem limpara meu ferimento, tirara a bala de chumbo de dentro dele e enfaixara meu ombro. Também explicou que fora ela mesma quem dera o tiro e se desculpou por isso: tinha achado que Pecos Bellum havia voltado para roubar o gado.

Sei o que você, lendo este pergaminho, pode estar se perguntando agora: quem é Maureen? Quem é Pecos Bellum? Peço desculpas, não sou o melhor contador de histórias que já existiu. Talvez o maior, o mais forte, o mais alto, mas certamente não o melhor.

Pois bem, deixe Pecos Bellum para lá, por enquanto. Contarei sobre Maureen Meia-Noite.

Maureen era a dona do rancho. Vivia lá faz uns quatro anos, sozinha, desde que conseguira comprá-lo com suas economias do tempo de aventureira. Era ajudada por empregados que viviam nas vizinhanças.

Era uma moça baixa, esguia e como a noite da deusa Tenebra: olhos, pele e cabelos da cor de um corvo. Usava um grande chapéu roxo de abas largas e, embora tivesse tanta fé nos deuses quanto alguém de Sallistick, deixava transparecer que era uma mulher nascida e criada em Fortuna — sempre batia com os nós dos dedos na sua mesa de madeira, para afastar o azar.

Alguns diziam que Maureen fora, na verdade, uma bandida, mas agora que vivo numa terra em que a lei e a autoridade são criminosas, não sei exatamente se acredito na definição que essas pessoas têm de bandido. Maureen usava armas de fogo e isso certamente a tornava uma fora-da-lei — por outro lado, a lei imperial permite escravos, então não acho que seja uma lei que mesmo aqueles que acreditem na ordem devam levar a sério. Sei, por exemplo, que Aurelius e seus soldados nunca a haviam importunado.

Maureen me fez todas as perguntas obrigatórias e eu fiz as minhas. Ela preparou água quente e serviu uma poção estranha que eu nunca havia tomado antes, de gosto amargo, mas que me tirou o sono e ajudou a acabar de acordar. Então mostrou o rancho.

Não era muito grande.

O casebre onde morava, um estábulo, algumas estruturas curiosas de madeira onde ela colocava a carne para secar ao sol e a planície que servia de pasto aos seus animais e se estendia até o riacho distante.

— Meu negócio não anda tão bom esses dias. — disse Maureen — Esses minotauros malditos não costumam comer carne, porque eles acham... bem... errado. Até que entendo. Mas por causa disso não vendo mais meu charque pros quartéis daqui, só pro pessoal do vilarejo.

— Aurelius disse que você comprou todo o sal que tinham no templo dele.

— Sim, uso pra fazer o meu charque. Pra secar a carne e preservar.

— Não preciso do sal — eu disse — Só quero o meu pote de volta.

— Bom... — disse Maureen — Acho que você não vai acreditar em mim. Por outro lado você parece ser um sujeito bem louco. Então talvez acredite.

O pote havia sumido. Quando Maureen havia voltado da sua visita ao vilarejo, onde comprara o sal dos minotauros, ela havia tampado o pote, deixado em cima da sua mesa de madeira e ido dormir.

No dia seguinte, Maureen acordou com uma vaca lambendo seu rosto.

— O pote e o sal sumiram. O que eu achei foi essa vaca. Era uma vaca estranha sabe. Sei que não era minha, porque não estava marcada. Todo meu gado é marcado. Eu não gosto de fazer isso, mas por essas bandas tem que ser assim. Pecos Bellum vive nos roubando. Pelo menos isso dá uma chance de encontrarmos o gado sendo vendido em algum lugar depois.

— Você achou uma vaca dentro de casa? E o que você fez?

— O que você acha que fiz? Marquei ela, deixei a coitada pastar e depois a coloquei no estábulo. Não sei de quem era, nem como ela entrou na minha casa, mas não ia ficar no prejuízo. Se não tinha mais sal, ia conseguir carne. Se bem que, acho que ela ia ser mesmo é uma boa leiteira. Tinha gostado daquela vaca!

Naquele momento, as peças começaram a se encaixar e eu finalmente entendi o que estava acontecendo.

— Não se preocupe, você não vai ficar no prejuízo. Se você precisa do ouro, faço surgir um punhado dele de dentro do pote. Literalmente. Mas você precisa me mostrar a vaca. Onde ela está?

Nesse momento o rosto de Maureen se contraiu e temi pela pessoa que seria fulminada pela mira certeira dos seus olhos e da sua arma. A resposta foi curta, simples.

— Com Pecos Bellum.

Passei alguns dias no rancho, ajudando a cuidar do restante do gado de Maureen e tivemos mais tempo para nos conhecer e para que ela me explicasse tudo o que estava acontecendo.

Durante esses dias achou estranho que, quando eu tentasse decidir qual das minhas tarefas devia executar primeiro, atirasse minha moeda para cima. Mas não me recriminou. Era uma habitante de Fortuna e no começo acreditou que era alguma espécie de superstição.

Ela me contou sobre Pecos Bellum e naqueles dias de chuva no rancho, em um casebre escondido pela névoa, diante de uma lareira, enquanto tomávamos bebida quente, escura e amarga, fizemos planos de ir atrás do vilão.

Pecos Bellum era, em resumo, um grande hipócrita.

O minotauro rondava todas as fazendas locais, viajando em uma biga puxada por dois trobos enormes. Ele aparecia rápido como a ventania, gritando e assustando o gado e levando-o para longe, onde depois seus homens completavam o roubo.

Pecos Bellum dizia que o boi era um animal sagrado de Tauron. Feito para servir apenas aos minotauros e que, portanto, os humanos não tinham direito a ele. Era assim que o ladrão de gado legitimava seus crimes, assim como legitimava todos os escravos que serviam a ele — a vontade de Tauron! — mas todos sabiam que o que queria era lucro fácil, conseguindo gado de graça para vender carne barata aos humanos, sabotando a concorrência. Queixas aos soldados locais nunca eram ouvidas, porque os minotauros não costumavam importunar os seus. Além disso, Pecos subornava autoridades locais.

Só que os dias do ladrão de gado estavam contados. Porque Maureen tinha um plano. E o plano era simples. Ela e seus homens iriam até o rancho de Pecos Bellum, no meio da noite, e ficariam de tocaia.

E da próxima vez que ele saísse de lá para correr em sua biga, iam meter chumbo no desgraçado.

— Vou junto — eu disse — porque se ele está com a sua vaca, está com meu pote!

— Você ainda está se recuperando, Seamus. Tem certeza? — disse Maureen.

Eu tinha.

Porque havia jogado a minha moeda e ela decidira por mim.

☘

Naquela noite, Pecos Bellum encontrou um obstáculo para sua biga. Um enorme tronco de árvore, caído bem no meio da estrada que atravessava suas terras. Ele deve ter entendido que era uma armadilha. Era um descampado, não havia outras árvores margeando a estrada e, um tronco daqueles, só poderia ter sido levado ali por alguém que tivesse a força de um ogro.

Ou a força de um leprechaun gigante.

Pecos ensaiou fazer uma curva e voltar, mas Maureen atirou em seus trobos. Os pássaros gigantes caíram fulminados, cada um com um tiro de pistola certeiro entre os olhos. Poderia mentir. Poderia enfeitar meu relato, dizendo que Maureen libertou os animais, atirando nas cordas dos arreios, mas seria mentira. Maureen é uma moça gentil, mas sempre foi pragmática. Preferiu não arriscar. Deu às criaturas uma morte tão rápida quanto os abates de seu rancho.

Pecos apeou da biga, irritado, nem um pouco assustado. Embora fossem bem diferentes, reconheci algo de Aurelius nele: um minotauro acostumado à violência, difícil de intimidar. Estava acompanhado de uma elfa maltrapilha, magra e pálida, que o servia como escrava.

Pecos Bellum achava a língua comum atroz, nunca se deu o trabalho de aprendê-la. Trazia sempre porta-vozes que traduziam com dificuldade os brados furiosos que exclamava em tapistano.

Nesse momento, confesso que não soube o que fazer. Meu ombro doía do ferimento e de carregar a árvore, pensei em dobrar a sorte e me atirar contra o minotauro. Bater nele e perguntar do pote de ouro.

Mas temi pela segurança da escrava.

— Meu senhor está furioso com a perda de seus trobos premiados! — disse a escrava elfa — Ele deseja saber por que estão em suas terras e diz também que vocês estão cometendo um erro muito grave! Os guardas da fazenda logo estarão aqui. Meu senhor não se importa de matar todos vocês! Ele também pede para que vocês saibam que é amigo pessoal do governador de Fortuna!

Pensei em dizer alguma coisa, mas foi Maureen quem respondeu.

— Escuta aqui garota, não vim para conversar com seu senhor nem pra falar sobre ele, quero saber é de você. Qual seu nome?

Ao longe escutamos o trotar de cavalos e soubemos que pelo menos uma das muitas ameaças traduzidas de Pecos Bellum não haviam sido um blefe.

— Meu nome é Bandel. E não me chame de garota, humana. Sou mais velha do que você! — a elfa então improvisou alguma coisa em tapistano, dando a entender que Maureen na verdade falava com o minoaturo. E continuou fazendo isso pelo restante da conversa. Que foi breve.

— Seguinte, Bandel. Quanto escravos na fazenda?

— Acho que talvez uns vinte morem na casa de meu senhor.

— Não se preocupe, iremos libertá-los. E irei libertar você. Vou contar até três e, então, enquanto você traduz, vou meter uma bala certeira na cabeça desse saco de merda. Quando você ouvir o disparo, quero que corra pela estrada e continue correndo até chegar ao meu rancho, tudo bem?

A elfa assentiu e, quando me dei conta, já estava em disparada. Pecos estava no chão, caído na estrada poeirenta e sangrando. Ao longe, homens se aproximavam à cavalo e, em resposta, os homens de Maureen apontavam armas para eles.

— Escute aqui, Seamus. — disse Maureen — Você ajudou bastante, mas essa é minha luta, não a sua. Você nem está em condições de lutar. Corra até a casa, liberte os escravos enquanto nos ocupamos com os guardas. Encontre minha vaca leiteira. Ela fica de pagamento pelo seu serviço!

— Não vou deixar vocês aqui sozinhos, achei que éramos como companheiros de caravana. Amigos! Amigos lutam juntos!

Maureen apenas suspirou e deu de ombros.

— Vai, garoto, anda logo. Você não tá deixando a gente para morrer nem nada. Eu dou conta do recado. Some daqui!

— Cara, eu vou. Coroa, eu fico.

Joguei minha moeda para o alto, mas Maureen tirou uma de suas pistolas do coldre e atirou nela em pleno ar. Confuso, ainda tentei apanhá-la, mas nada voltou para minhas mãos.

— O que você fez? — gritei e entrei em desespero.

— Não vem com essa historinha de moeda, Seamus. Só vai.

Meu coração disparou. Me senti zonzo e, por alguns instantes, não soube o que fazer. Amaldiçoei Nimb e então decidi. Corri em direção a casa.

Nunca mais ouvi falar do bando de Pecos Bellum, mas revi Maureen. Ela não estava mentindo quando disse que dava conta do recado.

☘

Corri por um bom tempo e pareceu que eu nunca chegaria lá. Meu destino, fugidio, se afastando de mim. Estava sozinho, novamente sozinho, foi o que pensei enquanto corria. Me sentia como alguém que se afoga, que nunca mais vai respirar novamente. Tinha deixado a moeda se perder e nunca saberia o resultado.

Esse era o fim da minha história.

Ou não.

☘

Olá, Seamus.

Feliz aniversário de dois anos do nosso grupo de aventureiros!

Aqui é a Pote de Ouro escrevendo. Espero que não fique bravo por eu escrever no seu pergaminho e por tê-lo deixado dentro da sua bota. Sabia que você ia ler ele de novo de cabo a rabo quando o encontrasse. Você sempre lê. Faz tempo que você lê, lê, relê, mas nunca escreve e termina a história. Eu gosto muito dessa história porque foi a história de como nos conhecemos, como nos tornamos amigos e um bando de rebeldes, mas eu sei que você nunca iria terminá-la. Porque leio seus pensamentos. (Mas se não fosse capaz de ler sua mente, ainda assim saberia, porque te conheço!).

Você acredita que escreve só porque tem esses demônios dentro de você, que escapam de tempos em tempos, essa melancolia que te acompanha desde que saiu da Pondsmânia. E eu sei que na verdade ela sempre acompanhou você, desde muito antes. Quanto a isso, não posso fazer muita coisa, você devia procurar um clérigo. Bom, na verdade, dado a sua fé, acho que talvez um clérigo de Nimb não seja a pessoa mais indicada para ajudá-lo! Talvez um médico de Sallistick tenha uma solução melhor pra essa bagunça que é a sua cabeça.

O que eu queria dizer é: não é nada disso que te faz escrever nesse pergaminho. Você escreve porque você gosta de contar histórias. E agora que somos amigos, você conta elas pra mim (não se preocupe, eu gosto de escutar, mesmo que já saiba de todas elas!) e diz que não tem mais necessidade de escrevê-las.

— REGISTRAR É COISA PRA HUMANO! — você diz — EU SOU UM LEPRECHAUN E NÃO ESQUEÇO O QUE VIVI! A PALAVRA É VIVA NA BOCA, MORTA NO PERGAMINHO. BLÁ BLÁ BLÁ.

Mas eu também sei que você não acredita nisso. Você tem medo que ao acabar de contar a história, tudo termine. Que todos que você conheceu na sua viagem, desapareçam, que você fique sozinho de novo.

Não vai acontecer.

Enquanto vivermos, sempre haverá pessoas que gostam da gente e ao nosso lado. E, a menos que um dia você resolva ser um puta de um cuzão, nós sempre seremos amigos e sempre estarei aqui por você. Naquela noite, quando você me encontrou, eu já havia libertado os outros escravos, destrancando suas celas. Mas me escondi, procurei não falar com eles.

Quando dei por mim, estava vagando pelo jardim da casa.

Eu ainda não tinha me acostumado totalmente a minha nova aparência. Fiquei olhando meu reflexo na fonte do jardim: diziam que eu era uma minaura e eu era. Vi meus chifres pequenos, meu corpo malhado de manchas negras. Mas tudo o que eu havia sido ainda estava em mim. Meus olhos da cor do ouro das fadas, meus cabelos brancos como sal, a marca dolorida que Maureen colocou no meu ventre. Posso ter sido criada por um mago para ser sempre o espelho perfeito dos desejos de meu dono, mas ao longo do tempo, aprendi a usar isso ao meu favor. Eu não queria ser uma coisa nem ter um dono. Por isso aprendi a aprender com tudo o que eu me tornava, para que um dia fosse livre.

Pecos Bellum, como você sabe, queria uma escrava perfeita e foi o que ele teve. Uma escrava valiosa, bela e forte. Agora Pecos estava morto e eu estava livre, mas tinha medo, porque a próxima pessoa que eu encontrasse me transformaria de volta numa coisa. Quando te vi, o herdeiro da família de fadas que foi minha dona por tantas gerações, sabia que não podia dar tempo para que você manifestasse seus desejos e lutei contra você. Lembro que quase te matei, te deixei num estado lastimável por dias (desculpe por isso!). Mas então, sem poder evitar, li teus pensamentos.

E soube o que você queria.

Você queria companhia. Não uma coisa, não uma escrava. Alguém com quem pudesse contar. Alguém que estivesse ao seu lado, não por obrigação, mas porque ama e confia em você.

Uma amiga.

É o que tenho sido desde então. Não porque preciso ser, mas porque quero ser.

Espero que eu, você e nosso grupo continuemos por um bom tempo viajando juntos, conhecendo lugares novos. Ajudando pessoas. E que um dia você pare de se preocupar tanto com ouro e o vazio dos seus bolsos sem moedas. Não que a gente não precise de moedas pra pagar a conta na estalagem, mas lembre-se: somos nosso maior tesouro!

Agora, guarde esse pedaço de pergaminho e venha até a taverna. A essa altura aposto que Aurelius e Maureen já estarão bêbados e a Bandel suspirando e perguntando onde diabos aquele leprechaun maluco (você!) se meteu.

MESTRE DA MASMORRA

MUNDO OFICIAL

Tormenta começou como uma série de matérias aqui mesmo na *Dragão Brasil*. *Dragonlance* nasceu de um bate-papo em uma viagem de carro e *Forgotten Realms* era o cenário de jogo de seu criador. Meu *Mega City* reúne todas as referências e influências de que mais gosto em quadrinhos, TV, literatura, cinema e mangá.

Se você é um leitor regular aqui do *Mestre da Masmorra*, aposto que já teve vontade de criar seu próprio mundo de aventuras. Talvez até de disponibilizá-lo. Minha pergunta é: e por que não?

Hoje em dia não faltam recursos para isso. O que talvez falte é uma noção mais clara de como fazê-lo.

Dividir & conquistar

Você provavelmente está ansioso para disponibilizar seu cenário e as ideias estão rodopiando mais rápido do que sua cabeça é capaz de filtrá-las. O primeiro passo, então, é respirar fundo. Três vezes. Isso é científico e ajuda o cérebro a relaxar (experimente e faça isso antes de uma prova). Acalme-se, porque é tudo uma questão de organização. Existe um passo a passo de como livros são escritos.

A estratégia mais antiga também é a mais eficaz: dividir e conquistar. O que você vai fazer agora é dividir seu cenário em vários tópicos menores. Quer ver como funciona? Abra alguns livros de descrição de mundos no índice. Você vai encontrar lá coisas como História, Geografia, Bestiário, além de seções sobre regras e estatísticas de jogo.

Acostume-se com esse formato. É o que usaremos a partir de agora. Então, abra o editor de texto — ou um caderno, se você gosta de papel e caneta como eu — e liste vários aspectos do seu cenário. Raças, deuses, classes de personagem, regras novas, variantes ou alternativas, idiomas, etnias, tudo. Não se preocupe em inventar muita coisa nova agora, não — o importante é tirar de sua cabeça o que chamamos de o grosso do cenário, a maior parte de suas ideias sobre ele.

Fez isso? Então vamos lá. Faça duas colunas. A primeira será "História". A segunda, "Regras". Escreva em cada uma todos os tópicos que você listou anteriormente. Coisas como deuses e lendas se prestam mais para História. Raças e classes, para Regras. Sim, eu sei que existe um ponto de intersecção, mas trataremos disso mais adiante.

Hora de um novo recorte. Vamos organizar mais um pouco. Abaixo de História, você vai escrever "Geografia". Neste subtítulo, você vai colocar todos os reinos, cidades, masmorras, florestas, ruínas, rios e o que quer mais de pontos geográficos que você tenha listado. Aproveite e deixe tudo organizado: liste cada local de acordo com o reino ou região do qual faz parte.

Abaixo de Regras, você vai escrever "Raças" e vai listar aqui todas as raças que anotou. Da mesma forma que fez com a geografia, tente anotar subraças, etnias ou culturas abaixo de uma mesma entrada de raça maior. Coloque todos os elfos da floresta, do mar e das trevas sob "Elfos", por exemplo.

Terminou? Muito bem. Hora de revisar. Está tudo organizado? Você não deixou de fora nenhum item listado lá no início? E se deixou, por que o fez? Não se encaixa em nenhum tópico até aqui? Se esse for o caso, abra um tópico só para esse item. Se for uma ideia que decidiu abandonar, apenas deixe-a de lado.

Mão na massa

Agora que você tem uma lista de vários itens do seu cenário, é hora de falar um pouco sobre eles. Escolha um tópico de História ou Regras, como a maior cidade do cenário, um herói lendário ou uma classe variante. Tente explicá-lo em pouco mais de uma linha. Por exemplo:

Eirithria: *capital de Eirithrion, maior reino de Eldenurin. Erigida ao redor, acima e dentro de uma montanha, é tanto cidade quanto fortaleza. É daqui que o Alto Rei supervisiona o dia a dia do reino — e além.*

Sylvarim: *subraça élfica. São os elfos da floresta do cenário. Habitam as matas e são próximos dos animais. Reclusos, pouco se misturam com os povos além de suas fronteiras — e não gostam nem um pouco de invasores. Bônus em Destreza e Sabedoria, penalidade em Constituição.*

Era dos Príncipes: *período inicial do cenário. Os reinos não passavam de cidades-estados e a maior parte do mundo era desconhecida. Tempo de mistério e magia, mas também de grandes aventuras.*

É quase certo que você terá inúmeras ideias enquanto tenta explicar para si mesmo o que cada item listado até aqui significa. Não há problema nisso — na verdade, essa é uma das partes mais legais de pensar sobre o seu mundo.

Não se preocupe em descrever absolutamente tudo. Na verdade, enquanto escreve é provável que se concentre em alguns poucos tópicos, simplesmente porque sua imaginação está mais focada neles. Como a relação entre humanos, elfos e anões, ou dos deuses e demônios no início dos tempos.

De qualquer maneira, é novamente chegada a hora de dividir e conquistar.

Foco

Dê uma olhada no que escreveu até aqui. Não espero de maneira nenhuma que você tenha listado e descrito todos os aspectos de seu cenário em um ou dois dias, por isso nem se preocupe com isso. Na verdade, dê tempo ao tempo, e lembre-se de fazer outra coisa de vez em quando, pelo menos para espairecer a cabeça.

É hora de focar em um aspecto do seu cenário. O que vai ser? Aconselho a se concentrar nas classes ou nas raças. Se o seu cenário conta com apenas uma raça — como humanos — e etnias ou subraças não são importantes, passe para outro aspecto de regras, como classes ou classes de prestígio. O importante é que trate-se de um aspecto de jogo.

Isso tem um objetivo prático: material de jogo tem um uso óbvio — ser usado em jogo, duh — e isso faz com que você o desenvolva em detalhes mais rapidamente do que faria com, digamos, as relações entre os deuses do bem e seu criador.

É provável que você já tenha usado essa parte do material em campanha. Esse é outro ponto a favor de começar por aspectos de regras — eles já foram testados e você conhece seus pontos fortes e fracos. Uma nota: mesmo que você não goste de determinado *feedback* (provavelmente porque trata-se de uma crítica), tenha-o em mente e veja no que ele pode ajudá-lo.

Ao trabalhar um aspecto de regras, veja como ele se encaixa com a outra "coluna" do material — a História. Há uma intersecção entre as regras e a História, e é aqui que ela toma forma. Os anões, por exemplo, não são apenas um conjunto de modificadores, mas uma raça completa, com histórico, uma relação com os deuses, detentora de seus próprios reinos e assim por diante. É aqui que você liga um tópico com outros. Aqui vai um exemplo do próprio **Tolkien:**

MESTRE DA MASMORRA

Elfos: *os Elfos (Quendi) foram os primeiros Filhos de Ilúvatar (o deus dos deuses), e são chamados de Primogênitos por isso. Diferenciam-se de outras raças — como os Homens e os Anões — especialmente por sua imortalidade. Dividiam-se inicialmente em três grandes grupos: os Vanyar, os Noldor e os Teleri.*

Perceba como esse curto parágrafo levanta várias questões que se unem a outros aspectos do cenário. Há referências a uma divindade (Ilúvatar), a outros "filhos" dessa mesma divindade, a duas outras raças (anões e homens — como Tolkien chamava os humanos) e a três subraças. Casando essas referências, seu cenário vai ficando cada vez mais rico — e não só em História; aposto que você já imaginou estatísticas de jogo para cada subraça élfica mencionada aqui.

Não se preocupe em casar cada aspecto do seu cenário com outros. Não é preciso que tudo esteja absolutamente interligado. O próprio Tolkien nunca deu uma explicação definitiva sobre Tom Bombadill, por exemplo (mas isso nos leva a outras questões, que envolvem não alienar o leitor…), ou sobre os balrogs terem asas ou não.

Tema & rema

À medida que trabalha seu cenário, há grandes chances de que você o deixe cada vez mais coeso. Mesmo algumas boas ideias podem ficar de fora em nome de manter seu material mais redondinho. Não há problema nenhum isso. Na verdade, é possível que você chegue a um ponto bem característico de nossos dias: será que o seu cenário precisa ter um tema?

Dragonlance não é um dos mundos de RPG mais celebrados à toa. Ele gira em torno das maquinações da deusa Takhisis para conquistar Krynn. Para tanto, ela roubou os ovos dos dragões bondosos (os metálicos) e os corrompeu, dando origem aos malignos dragões cromáticos. Seus exércitos se ergueram ao redor de cavaleiros de dragões e uma das poucas esperanças dos povos ainda não conquistados reside nas lanças capazes de matar os dragões malignos. (as *dragonlances* do título). Dragões, heróis, ordens de cavalaria e as maquinações de Takhisis são o tema do cenário.

Outro cenário bastante apreciado é mundo de horror gótico de *Ravenloft*. Formado por reinos criados por forças além do conhecimento mortal e imortal, nele os vilões tornam-se ao mesmo tempo governantes e prisioneiros de suas terras, enquanto heróis travam uma guerra para acabar com os poderosos e malignos senhores do cenário.

Um tema é algo bastante comum hoje em dia. Também ajuda você a focar seus esforços em desenvolver um tema só, em vez de espalhar sua força em diversos temas menores. Essa coesão também ajuda a vender seu cenário. Sobre o que é *Star Wars*? A batalha contra o domínio dos Sith. E *Tormenta*? A luta contra a própria Tormenta! Quanto mais fácil a explicação, melhor. Alguns cenários, como *Forgotten Realms*, acabaram demonizados por sua vasta gama de temas em vez de focar em apenas um. Em *Forgotten* você pode enfrentar dragões, passar por campanhas de horror, lutar com invasores extraplanares, jogar aventuras clássicas de fantasia e até singrar o cosmo de D&D.

Se você sente-se capaz de trabalhar mais de um tema e ligá-los entre si, vá em frente. Foi o que fiz com *Mega City*. Nele, há cinco subcenários, cada um sobre um tema diferente: supers (Super Mega City), ciborgues, robôs e metal heroes (Megadroide), lutadores e games de luta (Torneio das Sombras), criaturas sobrenaturais, como vampiros, lobisomens, anjos, demônios, espíritos e imortais (Crônicas de Nova Memphis) e heróis "normais" como James Bond e Indiana Jones (Mega City Contra-Ataca). E pensar que eu ainda queria incluir um cenário *cyberpunk* nesse livro…

Mas, atenção: cada subcenário de *Mega City* foi pensado para ser usado sozinho ou em conjunto com todos os outros. Não tem jeito; você precisa pensar nas implicações de um mestre juntar mais de um tema quando você oferece certa pluralidade. No geral, as regras diluem esse problema; um gladiador de 7° nível de *Dark Sun* não é mais poderoso que um guerreiro de mesmo nível de *Greyhawk*, para usar exemplos de D&D. Em *Mega City*, o total de pontos de personagem tem a mesma função equilibradora, embora em sistemas como 3D&T isso nem sempre seja garantia — mas lembre-se que o desequilíbrio também é um dos elementos mais divertidos desse sistema!

Enfim, a opção fica para você. Talvez você tenha vontade de desenvolver mais de um tema, inclusive dentro de um mesmo cenário. O que fazer?

Minha resposta é simples: dividir e conquistar. Foque primeiro no tema sobre o qual você tiver mais material, especialmente no que tiver mais material de regras.

Como disponibilizar

Hoje em dia é fácil disponibilizar seu material. A melhor forma é criar um site e colocar o material nele. Algo nos moldes da *Wikipédia* não é nada ruim — as pessoas sabem como esse tipo de site funciona, e podem fazer suas próprias buscas, clicar em links, pular de uma entrada para a outra, imergir no cenário. Agora mesmo, enquanto escrevo esta coluna, estou com várias abas abertas, todas sobre a Terra-Média e os elfos de Tolkien (não havia jeito de me lembrar dos nomes dos Vanyar e dos Teleri, gente…).

Você pode ir mais longe e fazer algo parecido com sites profissionais por aí. O site de Dungeons & Dragons, apenas o mais famoso RPG do mundo, é um bom exemplo. Há muito material disponibilizado em páginas próprias, mas também em PDFs. É, você tem que pensar nisso: como será a logística do site? Links para baixar arquivos do Google Drive, Dropbox, 4shared e outros sites de compartilhamento? Apenas páginas de texto no próprio site, que o visitante pode copiar e colar? Vou deixar mais fácil para você: qual o formato que você mais gosta? E, agora, a pergunta difícil: qual o formato comercialmente preferido? Lembre-se: a menos que você esteja fazendo tudo isso apenas para si e seus amigos, quanto mais profissional parecer, melhor.

Arte

A arte pode ser uma questão tão complicada quanto você quiser. Eu acho que ela é necessária e faz toda a diferença — experimente ler páginas e mais páginas de texto sem ver uma única imagem ou ilustração. Se você tem algum talento artístico, como o nosso **Marlon "Armageddon" Teske**, do **site da Jambô**, pode fazer você mesmo as ilustrações. Ou talvez você tenha um amigo disposto a ajudar.

Como opção, pode pagar um artista para fazer as ilustrações. Ou, se você não tiver pretensões comerciais, use imagens tiradas da internet (mas lembre-se de usar imagens de domínio público, ou então pedir autorização, dar os créditos e fornecer os links para os locais originais de cada foto ou ilustração).

Divulgação & Feedback

Hora de sair atrás de fóruns, grupos de Facebook e outras comunidades por aí. Instrua-se sobre como cada uma permite a divulgação de material produzido por seus membros, siga as regras e poste links para seu material. Lembre-se sempre de ser educado e cordial. Faz toda a diferença.

Leia comentários, escute as críticas, aproveite o feedback. Mas, acima de tudo, não se deixe levar apenas pelo que as pessoas dizem na internet. Via de regra, você vai receber muito mais críticas negativas e pouco construtivas do que algum conselho ou positividade. Uma das formas de saber se algo foi um sucesso é pelo silêncio na internet: se não há críticas, então é porque deve ter sido bom. Elogios são muito mais raros que a negatividade.

No entanto, não descarte as críticas apenas porque são críticas; aprenda a filtrá-las. Um tempo atrás postei o campeão, uma classe que criei para **Tormenta RPG**, no grupo **Masmorra de Valkaria, do Facebook**, e no **fórum da Jambô**. Recebi muitas críticas interessantes, outras que simplesmente descartei. Acima de tudo, você precisa saber para onde está levando seu material. Se você está criando um guerreiro e recebe uma crítica de que ele não cura os companheiros(?), simplesmente ignore…

Mas não seja teimoso. Saiba reconhecer quando desviou do alvo. Talvez você não tenha errado, apenas se perdido, o que é bastante natural. Lembre-se que humildade sempre leva mais longe do que o orgulho.

Publicação

O próximo passo, claro, é publicar seu material. Isso se você tiver esse objetivo ou interesse, claro. Embora seja prestigioso ter seu nome na capa de um livro, um site que receba alguns milhares de visitas por dia talvez seja ainda mais prestigioso do que um livro que vendeu apenas algumas centenas de exemplares. Se é que você precisa de prestígio. A menos que queira fazer dinheiro com seu material, contente-se em conseguir organizar e disponibilizá-lo. É mais do que a maioria dos autores consegue fazer.

GUSTAVO BRAUNER

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A trajetória do rei do terror no cinema

OS FILMES DE KING

Dois Gabinetes atrás, o grande J.M. Trevisan nos agraciou com um excelente texto falando sobre um dos maiores escritores do terror atual, Stephen King. Mestre inegável, King tem uma grande influência no gênero terror, e isso não se aplica apenas à literatura, mas a praticamente toda a cultura popular dos últimos 40 anos.

Se fôssemos levantar tudo que King influenciou, teríamos mais páginas do que *A Coisa*, e ainda ficariam um monte de referências de fora. Televisão, séries, animações, filmes, quadrinhos, rádio... em todos esses, consegue-se encontrar os ecos sombrios de sua obra. As adaptações diretas de seus livros e contos são inúmeras (isso sem levar em consideração cópias, plágios e "inspirações" não assumidas), então, para deixar as coisas interessantes (e porque o Trevisan prometeu), vamos falar das adaptações mais relevantes (e mais interessantes e mais divertidas) de King para o cinema, apenas.

King começou a chamar a atenção pelos seus livros, obviamente, mas o sucesso estrondoso de *Carrie, a Estranha*, em 1976, foi o responsável por mostrar aos cineastas o potencial de seu material para a tela grande. A década de 1980 foi o seu auge, com 15 filmes produzidos, entre eles alguns dos maiores clássicos e grandes favoritos dos fãs.

Apesar da década de 1990 não poder ser chamada exatamente de um período ruim (com 20 filmes!), não teve o impacto da década anterior. Mesmo assim, foram grandes adaptações, como *Louca Obsessão*, *Um Sonho de Liberdade* e *O Aprendiz*.

Os anos 2000, mesmo com uma pequena decaída (em quantidade), tiveram seus méritos, como *Lembranças de um Verão* e *O Nevoeiro*. De 2010 até agora foram poucas adaptações de destaque no cinema (isso sem falar algumas grandes decepções, como *A Torre Negra*), com títulos mais interessantes aparecendo em séries ou na televisão.

E sim, depois a gente vai falar dos filmes para televisão e séries. Prometo.

Por hora, fiquem com a primeira parte da nossa lista comentada!

Carrie, a Estranha (Carrie, 1976) — com direção de **Brian de Palma**, o filme usa como base o livro *Carrie*, a história de uma adolescente que resolve se vingar dos bullies da escola usando seus poderes psiquícos, lançado dois anos antes. Considerado uma das melhores adaptações, King já afirmou achar o final do cinema melhor que o original.

O Iluminado (The Shining 1980) — o aclamado **Stanley Kubrik** dirigiu e produziu essa adaptação, que conta com uma das melhores (e mais assustadoras) atuações de Jack Nicholson. Por muitos críticos e profissionais do cinema, é considerado um dos melhores filmes de terror de todos os tempos, apesar do próprio King detestar todas as alterações que foram feitas na história original. King conta que o excêntrico diretor tinha o costume de ligar para ele em horários estranhos — de madrugada, por exemplo — fazendo perguntas bizarras como "Stephen, você acredita em Deus?"

Creepshow: Show de Horrores (Creepshow, 1982) — cinco histórias curtas reunidas em um filme feito com todo o clima dos quadrinhos da EC Comics (como a revista *Contos da Cripta*). Duas das histórias se baseavam em contos já escritos, e as outras três foram feitas por King especialmente para o filme. Dirigido por **George A. Romero**, o pai dos filmes de zumbi.

Cujo (1983) — um imenso cão da raça São Bernardo contrai raiva e aterroriza Castle Rock, cidade fictícia de King, em sua primeira aparição. A produção teve de usar rotweillers em algumas cenas, porque não conseguiam fazer os São Bernardos parecerem assustadores. Um filme memorável que até hoje é usado como referência. Em 1981, King estava no auge de seu alcoolismo (devidamente tratado depois) e afirma não lembrar de ter escrito o livro.

A Hora da Zona Morta (The Dead Zone, 1983) — o professor Johnny Smiths sofre um acidente de carro e, depois de se recuperar de um coma, descobre que pode prever o futuro. Ao conhecer um político, tem uma visão de que ele será eleito e causará uma devastadora guerra mundial. Assim, ele decide que precisa matar o futuro presidente. Um excelente filme com direção de **David Cronenberg**, com **Christopher Walken** no papel principal. O engraçado é que o ator que faz o político destinado a ser o presidente dos EUA é **Martin Sheen**, que anos depois, em 2001, na série *West Wing: Nos Bastidores do Poder*, faria o papel... do presidente dos

As gêmeas de *O Iluminado* ainda assustam muita gente

EUA! (destaque para o título nacional que tentava pegar a onda de "A Hora de...").

Christine, O Carro Assassino, (Christine, 1983) — garoto compra um carro antigo, um Plymouth Fury vermelho, sem saber que ele tem personalidade maligna e ciumenta. Mal o livro saiu, e já foi adaptado para o cinema pelas mãos de **John Carpenter** (*Halloween*).

Colheita Maldita (Children of the Corn, 1984) — um casal fica preso numa cidade onde um grupo de crianças mata todos que fazem 18 anos. Surpreendentemente, gerou OITO continuações e um reboot em um filme para televisão. Mas não vamos culpar King por isso... ele escreveu só o conto que inspirou o primeiro filme (que é legalzinho). O resto, bom...

Chamas da Vingança (Firestarter, 1984) — criança nasce com poderes pirocinéticos, graças a experiências realizadas anteriormente em seus pais (que adquiriram poderes telecinéticos). Destaque para **Drew Barrymore**, no papel de Charlene, a criança pirocinética. Drew tinha acabado de fazer a garotinha do filme *E.T., O Extraterrestre*.

Olhos de Gato (Cat's Eye, 1985) — três histórias diferentes, cuja única ligação é um gato. Duas delas são baseadas em contos de King e a terceira foi escrita especialmente para o filme, porque o produtor considerou que o conto "As Vezes, Eles Voltam" (programada para fazer parte da antologia) tinha potencial de ser estendido em um filme próprio (e foi).

A Hora do Lobisomen (Silver Bullet, 1985) — mais um filme com nome nacional para pegar a onda de "A Hora de...", mas que de "hora" não tinha nada... Um lobisomem ataca uma cidade pequena, e um garoto deficiente e seu tio procuram descobrir quem é o monstro e um jeito de detê-lo.

Comboio do Terror (Maximum Overdrive, 1986) — baseado num conto de King, e sua única incursão na cadeira de diretor. Depois da passagem de um cometa pela Terra, objetos inanimados se tornam vivos e assassinos, com um foco maior num grupo de pessoas em um posto a beira de estrada que é atacado por caminhões vivos (o conto original chama-se *Caminhões*). O filme é bem ruim, e o próprio King já admitiu isso.

Conta Comigo (Stand by Me, 1986) — baseado em *O Corpo*, história publicada na coletânea *Quatro Estações*, esta adaptação foi uma das que mais impressionou King. A narrativa conta a jornada de quatro crianças do interior dos Estados Unidos em busca do cadáver de um garoto desaparecido. O filme é mais sobre amizade do que sobre terror ou a busca pelo cadáver.

Creepshow 2: Show de Horrores (Creepshow 2, 1986) — continuação do filme de 1982, com três histórias: uma baseada no conto *A Balsa*, e duas escritas para o filme. Os roteiros são de King e Romero.

A Return to Salem's Lo (1987) — continuação de A Mansão Marsten (Salem's Lot, 1979), minissérie feita para televisão. Foi uma tentativa (que não deu certo) de revitalizar o tema pra transformá-lo em série de TV.

O Sobrevivente (The Running Man, 1987) — pouca gente lembra (ou sabe) que este filme de ficção e ação com **Arnold Schwarzenegger** é baseada (com muuuuuuitas alterações) em um livro de King, usando o pseudônimo de **Richard Bachman**.

Cemitério Maldito (Pet Sematary, 1989) — pela primeira vez King teve a oportunidade de escrever um roteiro adaptado de sua própria obra, e o resultado foi assombroso. A história da família que encontra um antigo cemitério onde bichinhos de estimação enterradas voltam a vida gerou um dos grandes sucessos de King na tela grande. Uma curiosidade: o simpático vizinho Crandall foi um dos últimos papéis de **Fred Gwynne**, conhecido por interpretar o enorme Herman, no antigo seriado *Os Monstros* (*The Munsters*, 1964). Assim como o nosso **Leonel Caldela**, King é um grande fã dos Ramones, e a banda fez uma música especificamente para o filme (chamada *Pet Sematary*). A grafia originalmente errada do título em inglês é proposital: no livro o cemitério é batizado e cuidado pelas próprias crianças.

Contos da Escuridão (Tales from the Darkside: The Movie, 1990) — três histórias curtas, uma delas baseada no conto *Um Gato do Inferno*, de King. O filme era uma versão para o cinema da série de TV de mesmo nome.

A Criatura do Cemitério (Graveyard Shift, 1990) — misteriosas mortes acontecem em uma fábrica têxtil que está sendo reaberta, todas durante a noite. Os funcionários vão investigar e descobrem estranhas criaturas mutantes no porão da fábrica. Baseada num conto de King.

Louca Obsessão (Misery,1990) — depois de um acidente, um escritor é resgatado por uma fã, que o mantém preso até que ele escreva o final que ela quer para os personagens de sua série de livros favorita. Filme de terror psicológico incrível com atuações formidáveis de **James Caan** e **Kathy Bates**, que ganhou vários prêmios, incluindo o Oscar de Melhor Atriz.

O Passageiro do Futuro (The Lawnmower Man, 1992) — usando apenas o título de uma história de Stephen King, a produtora New Line Cinema foi processada pelo autor, para se desvincular ao filme (e tirar seu nome do título). Mesmo assim, teve algum sucesso e gerou uma continuação.

Sonâmbulos (Sleepwalkers, 1992) — roteiro original para cinema. Mãe e filha se mudam para uma cidade do interior, mas na verdade são duas criaturas metamorfas vampiras em busca de uma virgem para consumir sua energia vital. Gatos são seus inimigos naturais.

Cemitério Maldito 2 (Pet Sematary Two, 1992) — continuação do filme de 1989, com péssimas críticas, recepção de público, arrecadação e tudo mais. Melhor ver o primeiro filme de novo.

Os Filhos do Mal 2: O Sacrifício Final (Children of the Corn II: The Final Sacrifice, 1992) — primeira continuação de *Colheita Maldita* (apesar do nome nacional indicar que é continuação de um filme que não existe) e a única a ser lançada no cinema. O péssimo desempenho deste fez com que as futuras continuações saíssem direto para vídeo. Infelizmente, não foi o "último sacrifício": mais sete continuação se seguiram...

No mês que vem a lista continua! Até lá!

ROGERIO SALADINO

Darkest Dungeon

Loucura, medo e tesouros na mais escura das masmorras para 3D&T

A ruína chegou à nossa família.

Você deve se lembrar da nossa casa venerável, opulenta e nobre, com uma visão profunda do alto do pântano...

Eu vivi todos os meus anos naquela mansão sombria, engordando na decadência e luxúria, até que comecei a me cansar da extravagância convencional.

Histórias perturbadoras sugeriam que a própria mansão era a entrada para um poder inominável e fabuloso. Com diligência, eu dediquei todo esforço possível à escavação e descoberta destes segredos por muito tempo enterrados, gastando tudo o que restava da fortuna de nossa família em trabalhadores sujos e pás desajeitadas.

Enfim, nos penhascos encharcados de água salgada nas suas fundações mais profundas, encontramos aquele maldito portal de maldade antediluviana. Cada passo que dávamos revirava a terra antiga, mas estávamos em um reino de morte e loucura. No final, apenas eu consegui fugir, gargalhando e lamentando através das arcadas ancestrais, até que que caí inconsciente.

Você deve lembrar a nossa casa venerável, opulenta e nobre. É uma abominação! Eu imploro, volte para casa, reclame seu direito de nascença e recupere nossa família das sombras vorazes da mais escura das masmorras.

Em *Darkest Dungeon*, o herdeiro de uma mansão descobre que a sua linhagem foi amaldiçoada pelo seu antecessor, após uma busca por poderes escondidos sob a construção. Montando base em uma aldeia próxima, ele se une a um grupo de exploradores para desvendar os mistérios da casa e buscar o sucesso onde seu ancestral falhou.

Apenas os heróis mais corajosos, ambiciosos e perturbados respondem ao seu chamado. Explorar a masmorra mais escura não é para os fracos de espírito – ou os que desistem na primeira adversidade!

Aventurando-se

Em uma campanha de *Darkest Dungeon*, os personagens serão heróis mercenários que, por qualquer razão, exploram as ruínas ao redor da Aldeia atrás dos seus mistérios macabros. A pontuação inicial é de 7 pontos, permitindo personagens com alguma experiência prévia.

Recomenda-se que, inicialmente, nenhum personagem possa ter qualquer característica acima de 3. Posteriormente, com o ganho de XP, é possível aumentá-las até 5, mas não além; características sobre-heroicas não são permitidas, embora possam ser atingidas temporariamente com algumas habilidades especiais.

Nenhuma vantagem ligada ao uso de magia pode ser adquirida. Poderes sobrenaturais existem neste mundo, mas são representados exclusivamente pelas outras vantagens e poderes de kits. Monstros e vilões, no entanto, podem ter poderes proibidos para os jogadores.

As seguintes vantagens também são proibidas: Área de Batalha, Imortal, Membros Extras, Paladino, Poder Oculto, Possessão, Separação, Teleporte, Voo. E as seguintes desvantagens: Ambiente Especial, Bateria, Fetiche, Intereferência Mágica. *Darkest Dungeon* não utiliza vantagens únicas para os jogadores — mas monstros e inimigos podem ter algumas delas, em especial as variações de mortos-vivos.

Rastejando em Masmorras

Darkest Dungeon é, como o nome já indica, um jogo de exploração de masmorras. A maior parte da ação ocorrerá em corredores estreitos e escuros, onde os personagens encontrarão inimigos e procurarão tesouros e segredos. Comparado a uma aventura ao ar livre, este ambiente trará uma série de problemas únicos ao grupo.

O primeiro problema diz respeito ao espaço. Em masmorras é difícil se mover com agilidade em grandes grupos. Sempre que saírem de um ambiente espaçoso para se locomover por um estreito, o mestre deve pedir aos jogadores que determinem a sua ordem de marcha, definindo a posição de cada um em uma fila indiana. Normalmente, o ideal é deixar os personagens mais resistentes, como guerreiros com muitos PVs, à frente, e os mais frágeis atrás.

Em um combate, apenas o primeiro personagem da ordem pode atacar ou ser atacado com ataques corporais sem redutores. O segundo pode atacar ou ser atacado com F-1; e do terceiro em diante, apenas com Poder de Fogo ou outras habilidades de ataque à distância. Lembre-se também que, caso haja uma emboscada, é possível que o grupo seja pego por trás, invertendo a ordem de marcha! Trocar a sua posição na ordem com outro personagem requer o uso de um movimento.

O segundo problema é a iluminação. Masmorras tendem a ser locais abandonados e escuros (bem, está no nome do jogo!), portanto será necessário utilizar tochas e outros itens para se locomover com eficiência, evitando armadilhas e surpresas desagradáveis.

Existem três níveis de iluminação. **Iluminado** significa que há luz suficiente para enxergar, e, portanto, é possível combater sem redutores. **Luz Fraca** significa que há uma iluminação pequena, que permite enxergar até poucos metros à frente; ataques corpo-a-corpo não possuem redutores, mas ataques com Poder de Fogo e esquivas são feitos com H-1. Por fim, **Escuridão Total** é o equivalente a estar cego: ataques corporais são feitos com H-1, e à distância e esquivas com H-3.

Uma tocha pode fornecer iluminação total por cerca de trinta minutos, e então mais trinta minutos de luz fraca antes de se apagar. Fora da masmorra, três tochas podem ser adquiridas por 1 PE.

Por fim, há o cansaço e a fome. Explorar masmorras é uma atividade extenuante, que pode se estender por longas horas. Para lidar com isso, é possível acampar em meio à masmorra, bem como consumir provisões para manter a energia.

Acampar em uma masmorra requer um teste Médio de Sobrevivência. Caso tenha sucesso, é possível preparar um acampamento simples, equivalente a um local inadequado para o descanso (veja no **Manual 3D&T Alpha**, p. 27), e recuperar com uma noite de sono 1 PV e 1 PM para cada ponto de Resistência. Caso o teste falhe, o descanso será ruim, e nenhum PV ou PM será recuperado. Durante o acampamento, é possível interagir com o grupo, e utilizar certas habilidades especiais.

Cada personagem tem direito a realizar uma ação durante o acampamento. Perícias como Manipulação

O Game

Originalmente, *Darkest Dungeon* é um game disponível para PCs e consoles, produzido pela Red Hook Studios. Com seu clima soturno e mecânicas diferentes, o jogo chamou a atenção pela originalidade e abocanhou diversos prêmios em 2016, seu ano de lançamento.

A arte lembra a expressividade de **Mike Mignola** e seu *Hellboy* e as influências cthulhianas acrescentam um tempero especial.

Mas a narração é a atração principal: enquanto seus heróis se esgueiram pelos túneis apertados, uma voz soturna descreve a ação, algumas vezes celebrando, outras amaldiçoando seus sucessos e fracassos. Um trabalho magistral do ator **Wayne June** que, não por acaso, **já fez leituras da obra de Lovecraft para audiobooks**.

Clique abaixo para ver o trailer de *Darkest Dungeon* e **aqui** para conhecer o site oficial.

Escolha as criaturas mais terríveis para povoar sua masmorra

(Liderança) ou Medicina (Psicologia) podem ser usadas para reduzir até 1d Pontos de Estresse de um personagem, por exemplo. Cada personagem deve comer pelo menos uma provisão, ou os efeitos do acampamento são reduzidos à metade. Mais provisões podem ser consumidas para recuperar mais PVs e PMs, até um máximo de provisões iguais à Resistência do personagem.

Mas tome cuidado — acampar em meio a uma masmorra também pode ser perigoso! Sempre que o grupo acampa, após todos os eventos anteriores terem sido resolvidos, o mestre deve rolar um dado. Um resultado 1 ou 2 significa que um grupo inimigo ataca os personagens durante o descanso, seguindo as regras de ataque surpresa (*Manual 3D&T Alpha*, p. 71).

Já a fome pode aparecer em momentos inesperados. De maneira geral, após um combate ou alguma outra atividade cansativa (como mover entulho ou escavar caminhos), o mestre pode pedir aos personagens um teste de Resistência: falha significa que ele sofre um surto de fome, devendo consumir uma provisão ou receber 1d Pontos de Estresse (veja adiante). A cada novo teste antes de comer uma provisão, ele receberá um redutor cumulativo de –1.

Comer uma provisão mata a fome, e também recupera 1 PV e 1 PM para o personagem. O máximo de provisões que um personagem consegue comer a cada intervalo de oito horas, exceto no caso de surtos de fome, é igual à sua Resistência. Fora de uma masmorra, cinco unidades de provisões podem ser adquiridas por 1 PE.

Estresse

Além das cinco características tradicionais, campanhas em *Darkest Dungeon* utilizam uma sexta: o **Estresse (E)**. Diferente das outras, esta não pode ser adquirida com pontos (e você nem iria querer!), mas sempre começa em 0 no início da campanha e é aumentada conforme o personagem é usado nas aventuras.

O Estresse representa a fadiga, tanto física como mental, que afeta o personagem conforme ele explora as masmorras e lida com seus perigos e terrores inesperados. Ele é adquirido através dos **Pontos de Estresse (PSs)**, que podem ser dados aos personagens nas seguintes situações:

- A cada vinte minutos explorando uma masmorra, o personagem recebe 1 PS;
- Em um combate, todos os personagens recebem 1 PS no início de cada rodada;
- Sempre que o personagem receber dano de um acerto crítico, recebe 1 PS;
- Sempre que o personagem for afetado por uma armadilha ou situação inesperada, pode receber de 1 a 3 PSs, a critério do mestre;
- Realizar tarefas muito cansativas (como mover objetos pesados para abrir passagem) também podem render entre 1 e 3 PSs para o personagem;
- Não consumir uma provisão quando o personagem tem fome rende 1d PSs ao personagem;
- Outras situações tensas ou críticas podem render de 1 até 5 PSs, a critério do mestre.

O desespero será sua maior companhia em *Darkest Dungeon*

Sempre que o personagem acumular 10 PSs, eles são automaticamente convertidos em um novo ponto de Estresse, até 5. Acima de 5, utilize valores de características sobre-heroicas — mas ele dificilmente atingirá qualquer valor acima de 6, por uma razão que logo ficará clara.

Em todo caso, sempre que isso acontecer, e o Estresse do personagem aumentar, ele deve fazer um teste de característica. O mestre também pode pedir um teste de Estresse em outras situações de grande tensão que ocorram durante a aventura, de acordo com o seu julgamento.

Nesse teste, no entanto, o melhor resultado para o personagem é uma falha: um sucesso significa que o estresse do personagem o afetou, e ele sofrerá alguma consequência. Esta consequência é definida rolando-se um dado e comparando-o com os resultados abaixo:

1) Consequência leve. O personagem sofre os efeitos de uma Insanidade de 0 pontos escolhida pelo mestre.

2-3) Consequência média. Como acima, mas com uma Insanidade de –1 ponto.

4-5) Consequência grave. Como acima, mas com uma Insanidade de –2 pontos.

6) Resolução. Algumas raras vezes, o estresse do personagem pode ser tão grande que, ao invés de gerar uma consequência negativa, dá ao personagem um surto de resolução. A característica E é reduzida à metade (arredondada para cima), e ele recebe um bônus de +1 em todas as demais características até o fim do combate (ou do próximo combate, se ainda não estiver em um).

As insanidades recebidas não concedem pontos extras. Além disso, elas passam a fazer efeito no momento em que o personagem a recebe, mesmo que, normalmente, seja necessário um teste ou rolagem de dados. Então caso o personagem receba Insano: Fúria, por exemplo, ele também entrará em fúria imediatamente, sem realizar testes.

Estresse máximo

Quando o personagem atinge Estresse 6 ou maior, o seu corpo começa a reagir ao cansaço e à fadiga, o que pode ter consequências fatais. Ele passa a ter que fazer um teste de Estresse por rodada; caso a qualquer momento o teste tenha sucesso, ele sofrerá um **ataque cardíaco**: seus PVs serão imediatamente reduzidos a 0, e ele deverá fazer um Teste de Morte. Ele terá que fazer um novo Teste de Morte por rodada, seguindo as regras de castigo contínuo (*Manual 3D&T Alpha*, p. 26), até que seja levado para fora da masmorra e o estresse tratado adequadamente.

Reduzindo o estresse

Existem várias formas de reduzir o Estresse quando se está fora de uma masmorra. O personagem pode passar algumas horas relaxando em uma taverna, realizar atividades recreativas, recorrer à abadia próxima caso seja religioso...

O custo, esforço e tempo necessário para realizar estas atividades, em 3D&T, é representado pelo gasto de Pontos de Experiência: cada 10 PEs gastos pelo personagem reduzem o seu Estresse em um ponto. Caso o estresse tenha avançado acima de 5, no entanto, é necessário usar os custos para características sobre-heroicas.

As insanidades recebidas devido ao estresse também podem ser tratadas fora da masmorra, pagando-se o custo normal para recomprá-las: 5 PEs para uma insanidade de 0 pontos, 10 PEs para uma de –1, 20 PEs para uma de –2 e 30 PEs para uma de –3.

Os Heróis

Os kits de personagem a seguir seguem as regras do *Manual do Aventureiro Alpha*.

Abominação

Exigências: Transformação (veja abaixo), Monstruoso.

Um ser torturado e recluso, a abominação é muito mais do que parece em um primeiro momento. Com o poder de se transformar em um monstro, ele pode causar tanto dano aos inimigos quanto estresse aos seus companheiros com os seus ataques violentos e brutais.

Transformação (2 pontos). Esta vantagem é uma variação de Forma Alternativa, que segue todas as suas regras normais. No entanto, cada vez que a utiliza, todos os aliados do personagem no grupo recebem 1d PSs imediatamente. Personagens com Clericato receberão 2d PSs.

Armas bestiais. Quando está transformado, o personagem pode atacar os inimigos com mordida (dano de Fx2 +1d) ou com garras (dano de F+H+1d). Gastando tanto a ação como o movimento na rodada, ele é capaz de atacar com as duas simultaneamente.

Controle de raiva. A abominação deve aprender a controlar seus instintos, tanto para o seu próprio bem como para o dos seus companheiros. Uma vez por acampamento, ela pode receber 1d PSs, para que cada aliado perca 1d PSs.

Fúria bestial. Atacando com violência na sua forma transformada, o personagem pode conseguir um acerto crítico em um ataque com 5 ou 6 no dado, ao invés de apenas 6. Sempre que consegue um acerto crítico, no entanto, todos os seus aliados recebem 1 PS.

Antiquário

Exigências: H1, Aparência Inofensiva.

O antiquário é um estudioso e um arqueólogo, e não exatamente o aventureiro mais adequado ao combate. No entanto, é um suporte valioso para uma equipe, em especial graças à sua capacidade de encontrar itens valiosos durante a exploração.

Encontrar antiguidades. O antiquário possui um faro único para encontrar antiguidades valiosas nas masmorras. Ao fim de uma aventura, na hora de distribuir a experiência, o antiquário receberá entre 1 e 3 (role 1d e divida por dois, arredondando para cima) PEs extras, representando os itens valiosos que encontrou. Estes PEs podem ser trocados por itens, ou para repor os suprimentos do grupo.

Pólvora brilhante. O antiquário pode usar o feitiço Cegueira como uma habilidade não-mágica, pagando o seu custo normal em PMs.

Vapores de combate. O antiquário carrega vapores especiais que podem ser usados para ajudar o grupo em combate. Com uma ação e 2 PMs, ele pode usar vapores curativos que recuperam 1d PVs em um aliado. Alternativamente, pode usar vapores pestilentos, que, pelo mesmo custo, obrigam um inimigo a fazer um teste de Resistência para não sofrer um redutor de –1 em Força, Armadura e Poder de Fogo até o fim do combate.

Arbaleste

Exigências: A1, PdF2, Tiro Carregável.

Com uma armadura pesada e a sua besta de guerra, o arbaleste é um soldado impressionante. Ele pode marcar alvos para danos massivos, ou prendê-los com o uso de boleadeiras. Sua longa experiência de combate também lhe valeu um conhecimento médico rudimentar, capaz de fazer curativos rapidamente se necessário.

Boleadeira. O arbaleste recebe a vantagem Paralisia, ou, se já a possuía, passa a gastar metade dos PMs necessários para usá-la.

Curativos de combate. Usando uma ação completa e 2 PMs, o arbaleste pode curar 1d PVs em um aliado.

Marcar alvo. Usando um movimento, o arbaleste pode escolher um alvo como preferencial. Contra este alvo, ele pode usar o Tiro Carregável com um movimento, em vez de uma ação, e gastando metade dos PMs. Trocar o alvo marcado requer o uso de outro movimento.

Bárbaro

Exigências: F2, R2.

Selvagem e imprevisível, o bárbaro se anima à mera presença de sangue! Um guerreiro que se entrega com tudo ao combate, o que frequentemente o leva a um estado de exaustão uma vez que seus inimigos estejam derrotados.

Brado de guerra. Usando uma ação e 2 PMs, o bárbaro força um inimigo a fazer um teste de Resistência. Se falhar, ficará atordoado por uma rodada, perdendo a sua próxima ação.

Fúria. Gastando 2 PMs e um movimento o bárbaro pode entrar em um estado de fúria, em que recebe F+2 e R+1 (afetando também PVs e PMs) por uma quantidade de rodadas igual à sua Resistência (após a modificação). Após usar esta habilidade, no entanto, ele ficará exausto pela mesma quantidade de turnos, recebendo um redutor de -1 em todas as suas características e só podendo realizar uma ação ou movimento por rodada, e não ambos.

Transe de combate. Uma vez por acampamento, o bárbaro pode meditar para entrar em um transe de combate, recebendo F+1, H+1 e A-2 durante os próximos 1d combates em que participar.

Bufão

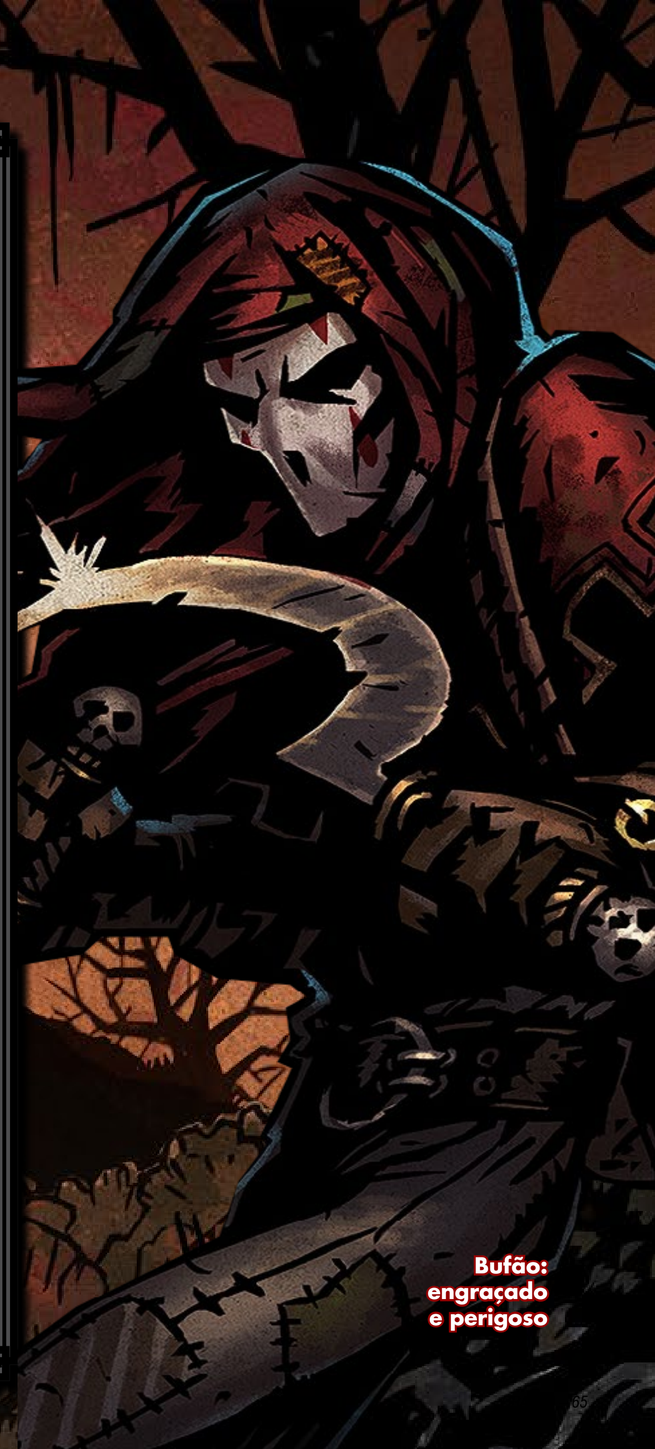
Exigências: H1, Arte.

O bufão é o artista do campo de batalha, que porta tanto um alaúde vistoso como uma lâmina mortal para vencer seus inimigos. Ele pode inspirar seus companheiros com uma música revigorante... ou ridicularizá-lo com piadas para deleite dos demais! Mesmo quando enfrenta terrores inomináveis, a única certeza é que continuará gargalhando quando o seu fim chegar...

Balada de combate. Com uma ação e 5 PMs, o bufão entra em um transe combativo como uma balada acelerada, recebendo um bônus de +1 em todas as suas características até o fim do combate.

Música encorajadora. Com uma ação e 2 PMs, o bufão encoraja seus companheiros, dando a eles um bônus de F ou PdF+1 e A+1 até o fim do combate.

Sarro. O bufão provoca e faz piadas com um dos companheiros, ajudando os demais a relaxarem. O com-



Bufão: engraçado e perigoso

Ladrão de Túmulos, um picareta no bom sentido

panheiro ridicularizado receberá 1d PSs, e os demais perderão 1d PSs. Esta habilidade pode ser uma vez a cada acampamento.

Caça-Recompensas

Exigências: H2, Inimigo.

O caça-recompensas é um guerreiro astuto, especializado em marcar um único oponente como alvo e entregar a sua cabeça pela recompensa. Ele entende que atacar antes de pensar não costuma ser uma boa tática, e desenvolveu técnicas para descobrir e explorar as vulnerabilidades de seus oponentes a seu favor.

Coletar recompensa. Quando enfrenta um oponente contra o qual receba o bônus da vantagem Inimigo, o caça-recompensas consegue um acerto crítico com 5 ou 6 no dado, em vez de apenas 6.

Marcar alvo. Com um movimento, o caça-recompensas pode marcar um oponente, passando a receber o bônus da vantagem Inimigo para ele. Trocar o alvo marcado requer o uso de outro movimento.

Rastrear. Uma vez por acampamento, o caça-recompensas pode fazer um teste de Habilidade. Se tiver sucesso, receberá um bônus de +3 em testes para evitar ataques surpresas, durante 1d combates.

Cruzado

Exigências: F2, A2.

Toda causa precisa de um campeão, alguém que inspire as pessoas comuns a uma guerra justa e os lidere até a vitória. O cruzado é este campeão, empunhando uma espada sagrada para destruir as hordas profanas, e trajando uma armadura imbuída da proteção da sua fé inabalável.

Destruir o mal. Quando enfrenta um oponente morto-vivo ou que possua Magia Negra, acertos críticos do cruzado multiplicam a sua Força por 3.

Proteção da fé. Usando uma ação e 5 PMs, o cruzado pode dobrar a sua Armadura por 1d rodadas.

Vigília. Durante um acampamento, o cruzado pode gastar 2 PMs para prevenir que haja um ataque surpresa durante a noite.

Doutor de Pragas

Exigências: H1, Medicina.

Um médico, pesquisador e alquimista, que prefere se posicionar nas fileiras traseiras para atingir inimigos com ataques debilitantes e granadas tomadas de pragas, ou prover suporte e cura para os aliados necessitados. Afinal, que melhor laboratório pode haver do que um campo de batalha banhado em sangue?

A cura. Em um acampamento, o doutor de pragas pode usar a sua ação para tratar e curar efeitos danosos que estejam afligindo seus companheiros, como veneno, sangramento e outros. Ele pode fazer um teste de Medicina para curar qualquer efeito não-mágico sobre um aliado.

Granadas de pragas. O doutor de pragas pode utilizar o feitiço Ferrões Venenosos como uma habilidade não mágica, pagando o custo normal em PMs, e podendo dispará-la como uma explosão com 3m de raio.

Vapores encorajadores. Com uma ação e 2 PMs, o doutor de pragas libera vapores especiais a serem inalados por um companheiro, que receberá um bônus de F ou PdF+1 e H+1 até o final do combate.

Homem de Armas

Exigências: H1, R2, A1.

O homem de armas é um guerreiro veterano, cujos olhos cansados já viram guerra e sanguinolência suficientes para uma dúzia de vidas. Se a força da juventude já foi gasta, sua experiência e comando podem ser inestimáveis durante uma descida às masmorras mais perigosas.

Guarda. O homem de armas sempre põe a proteção dos seus companheiros em primeiro lugar. Com uma ação e 2 PMs, ele somará a sua própria Armadura à de um companheiro até a próxima rodada.

Instruir. Em um acampamento, o homem de armas pode usar a sua ação para instruir um de seus companheiros, ajudando-o a se sobressair nos combates. O personagem escolhido receberá um bônus de F ou PdF+1 e A+1 durante 1d combates.

Retribuição. Com um movimento, o homem de armas pode marcar um inimigo. Se esse inimigo atacá-lo, o jogador deve fazer um teste de Armadura: com sucesso, o ataque é ignorado, e ele próprio recebe um ataque com Força do homem de armas imediatamente.

Ladrão de Túmulos

Exigências: H1, PdF1, Crime.

O ladrão de túmulos é um combatente ágil, que pode ir e voltar na ordem de marcha e se manter efetivo. Ele pode atacar sem aviso e retornar às sombras, e caso suas adagas de arremesso e dardos não surtam efeito, sempre pode pegar os inimigos de surpresa com um golpe de picareta!

Dardos envenenados. O ladrão de túmulos pode usar o feitiço Ferrões Venenosos como uma habilidade não mágica, pagando o custo normal em PMs.

Picareta. O ladrão pode aproveitar a picareta que usa para profanar túmulos para realizar um ataque surpresa contra um inimigo, gastando 1 PM para atacar com F+1 e crítico 5-6.

Humor ácido. Em um acampamento, o ladrão de túmulos pode usar o seu humor peculiar para tentar fazer seus companheiros relaxarem. O próprio ladrão perderá 1d PSs ao usar esta habilidade; os demais devem rolar um dado: resultados 1-4 significam que o personagem também perde 1d PSs; e 5-6 que ele ganha 1d PSs.

Leproso

Exigências: R2, Maldição: lepra (veja abaixo)

O leproso está em uma luta constante para manter-se vivo por apenas mais um instante. Uma existência tortuosa o ensinou a depender apenas de si mesmo; é um herói solitário, que aprendeu a canalizar sua dor como fonte de energia para desferir golpes poderosos e adquirir uma resistência com que outros homens podem apenas sonhar.

Maldição: lepra (-1 ponto). A lepra é uma doença infecciosa perigosa, que requer isolamento e cuidados contínuos. Todo dia pela manhã, o leproso deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, ele

terá um redutor de R–1 até o dia seguinte, reduzindo também os seus PVs e PMs totais. Se falhar novamente no dia seguinte, o redutor é cumulativo. Remédios e ervas especiais, que custam 1 PE por unidade, permitem ter sucesso automático no teste. Personagens que tenham contato físico com ele também devem fazer um teste de Resistência, ou contrairão a doença e começarão a sofrer os seus efeitos em 1d dias.

Expurgar. Ao combater um grupo de inimigos em ordem de marcha, o leproso pode gastar 2 PMs para atacar um inimigo com tamanha força que ele é empurrado até três posições para trás, trazendo os adversários que estavam adiante para frente.

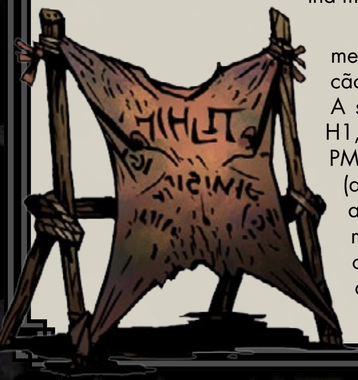
Quarentena. Em um acampamento, o leproso pode abrir mão de passar o tempo com seus companheiros, ajudando-os a relaxar com a sua ausência. Todos os companheiros perderão 1d PSs, mas o próprio leproso irá recuperar apenas metade dos PVs e PMs pelo descanso.

Suportar. Acostumado a provações diárias, o leproso é capaz de resistir ao estresse e efeitos negativos com facilidade. Usando uma ação e 5 PMs, ele pode reduzir 1d PSs do seu total, e receber um bônus de +2 em testes de Resistência até o fim do combate.

Mestre dos Cães

Exigências: Aliado (cão de caça), Animais.

O mestre dos cães trabalha em conjunto com o seu cão de caça para vencer inimigos e proteger os inocentes. Com a agilidade canina ao seu lado, ele é capaz de enfrentar inimigos em todas as posições do combate, bem como ajudar e proteger os aliados caso a maré da batalha mude repentinamente.



Aliado (1 ponto). O mestre dos cães deve ter um cão de caça como Aliado. A sua ficha padrão é: F2, H1, R2, A0, PdF0; PV 10, PM 10; Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçados), Inculto. O mestre pode permitir que o jogador crie um aliado diferente seguindo as regras da vantagem.

Avanço canino. Mesmo que esteja nas posições traseiras de uma ordem de marcha, o mestre dos cães pode ordenar ao seu animal que corra e ataque um inimigo em qualquer posição, e então retorne para o seu lado. Essa ação conta como um ataque normal, com Força, e não recebe redutores independentemente da posição em que o mestre dos cães ou o seu inimigo se encontram.

Assovio. O mestre dos cães usa um movimento para assoviar e apontar um alvo. Contra ele, o seu cão de caça conseguirá acertos críticos com 5 ou 6 na rolagem de FA, em vez de apenas 6. Trocar o alvo marcado requer o uso de um movimento.

Biscoito canino. O mestre dos cães costuma levar para a missão biscoitos caninos especiais, que pode usar para melhorar as habilidades do seu cão. Até duas vezes por aventura, ele pode dar o biscoito para o cão com uma ação, concedendo a ele um bônus F+1 e R+1 até o fim do combate.

Ocultista

Exigências: H1, Ciência.

O ocultista olhou para o abismo, e não virou o rosto quando o abismo olhou de volta. Na sua busca incessante por conhecimento, encontrou coisas que o homem não deveria saber. Em vez de recuar, no entanto, ele desejou mais — e agora irá até o fim do mundo atrás do que procura.

Abandonar esperança. O ocultista sabe que não há esperança para os reles mortais – eles são menos do que vermes aos olhos dos grandes antigos que reinam sobre a existência. Durante um acampamento, ele pode reduzir 1d PSs em si mesmo – mas todos os seus companheiros receberão 1 PS imediatamente.

Amaldiçoar. O ocultista pode usar uma ação e 2 PMs para forçar um alvo a fazer um teste de Resistência. Se falhar, receberá um redutor de -2 em uma de suas características (à escolha do ocultista) até o fim do combate.

Cura estranha. Invocando poderes profanos, o ocultista é capaz de fechar feridas ou abri-las com a mesma facilidade. Gastando 2 PMs e fazendo um teste Médio de Ciência, ele pode curar 2d PVs em um aliado. Caso falhe no teste, no entanto, o aliado sofrerá 1d pontos de dano.

Vestal

Exigências: apenas mulheres; F1, R1, Clericato.

A vestal é a irmã guerreira, pura e implacável. Sua fé inabalável a concede poderes de cura e alívio para os companheiros — mas aquele que subestimá-la, e acreditar que ela não é capaz de se defender na linha de frente com sua maça abençoada, será certamente surpreendido...

Graça divina. A vestal pode usar o feitiço Cura Mágica, mantendo o seu custo normal em PMs.

Oração. Em um acampamento, a vestal pode reunir todo o grupo em uma oração, gastando 5 PMs para reduzir 1d PSs de todos. Personagens com Clericato reduzem 1d+3 PSs.

Punho divino. Quando enfrenta criaturas mortas-vivas ou que usem Magia Negra, a vestal triplica a sua Força em caso de acerto crítico, em vez de duplicar.

Viajante

Exigências: F1, PdF1, Crime.

Um bandido atrás de redenção, o viajante é um aventureiro rápido, evasivo e persistente. Com um arsenal de truques letais e imprevisíveis, pode ajudar o grupo em qualquer posição no combate; também é um aliado valioso nos acampamentos, quando seus sentidos aguçados e experiência em emboscadas podem ser a salvação do grupo.

Abrir veia. Com um corte preciso, o viajante abre uma veia do inimigo, deixando-o sangrando. Gastando 2 PMs ao fazer um ataque com Força, ele obriga o alvo a fazer um teste de Armadura: se falhar, passará a perder 1 PV por rodada por 1d+F rodadas, ou até ter o corte fechado.

Sentido bandido. Num acampamento, o viajante pode fazer um teste de Habilidade. Se tiver sucesso, receberá um bônus de +3 em testes para evitar ser ataques surpresas por 1d combates.

Tiro à queima-roupa. Quando ataca com PdF à distância de combate corporal, o viajante consegue um acerto crítico com 5 ou 6 no dado.

BRUNO SCHLATTER

O Viajante e suas pistolas mais que mortais

CHEFE DE FASE

A Guilda do Macaco é a mesa online e oficial de *Tormenta RPG*. O que isso significa exatamente? Online, porque é transmitida ao vivo, pelo canal da *Dragão Brasil* no Twitch. Oficial, porque o grupo é formado pelos autores do cenário. Mais do que isso, os eventos da campanha afetam a cronologia do mundo. Se um NPC famoso e querido morrer durante uma aventura... Estará morto *mesmo!*

A campanha começou em junho de 2016. Até o momento, jogamos 34 sessões. A *Dragão Brasil 114* traz uma matéria com explicações do projeto, descrições e fichas dos personagens jogadores (Lothar, Nargom, Calamis, Kadeen e Klunc), e recapitulação dos 11 primeiros episódios.

Agora, trazemos as fichas dos heróis atualizadas. Na próxima parte do artigo, traremos a recapitulação dos episódios, a partir do 11° e até o mais recente.

Atenção: o artigo possui *spoilers* de todos os episódios da Guilda do Macaco até o momento (episódio 34). Lembrando que você pode assistir todos os episódios antigos no **canal da Jambô no YouTube**.

Contra todas as expectativas, eles ainda não morreram! Quer dizer, tirando o Calamis...

Arte da capa por Alex Mamedes

Artes dos personagens por Ceci Honey

Guilda do Macaco

Segunda Temporada

CHEFE DE FASE

Os heróis

Começamos com as fichas dos personagens jogadores atualizadas até o nível atual, o 9º.

Um aspecto da Guilda do Macaco que é importante citar é que, para nós — eu, Leonel Caldela, J. M. Trevisan, Gustavo Brauner, Rogerio Saladino e Marcelo Cassaro — a campanha é também uma diversão. Em outras palavras, jogamos as aventuras como RPG "de verdade". Usamos a Guilda como ferramenta de divulgação, sim (veja mais sobre os objetivos do projeto na parte 2 do artigo), mas para nós ela *também* é diversão!

Isso inclui respeitar e entender os diferentes estilos de jogo de cada um. Enquanto uns preferem montar máquinas de causar dano (ahen, Cassaro), outros curtem mais interpretar do que otimizar a ficha (oi, Trevisan). Quem está certo?

Ora, todos.

Assim, se você julgar que uma das fichas a seguir poderia ser mais bem construída em termos mecânicos, antes de julgar que o jogador tenha cometido um "erro tático", pense que talvez ele tenha simplesmente sacrificado um bônus numérico em troca de um elemento de regra que melhor representasse a ideia que tinha do personagem.

Claro, o jogador pode realmente ter errado... Para alguns, parte da graça do jogo é justamente pesquisar nos suplementos em busca da melhor habilidade de classe/talento/magia para aquela combinação específica. Mas, se isso fosse fácil, não seria tão compensador. Nesse caso, se você achar que tem algum *build* melhor para os personagens, poste no grupo do Facebook.

Pensando bem, não, não faça isso. Prefiro que os personagens deles fiquem fraquinhos. Facilita meu trabalho quando eu tiver que esmagá-los.

Lothar Algherulff

Lothar é o cavaleiro chato e certinho que toma às vezes de líder do grupo. É o personagem de **Leonel Caldela**. É famoso por ser corajoso, honrado e um verdadeiro herói (menos quando afetado pelas fadas). Infelizmente, também é famoso por rolar "1" quando não deve.

O personagem usa a classe Vassalo, uma variante do Paladino apresentada no ***Manual do Devoto***. Também usa itens desse mesmo livro, além de talentos do ***Manual do Combate***. Ele brilha quando luta a cavalo: numa investida montada, além do bônus normal de +2 no ataque, causa dano dobrado, graças ao talento Investida Implacável. Com esses modificadores, seu ataque com a *espada baronial* passa para +22 (2d8+28, 17-20), +20 (2d8+36, 17-20) com Ataque Poderoso ou +23 (2d8+52, 17-20) com Ataque Poderoso e destruir o mal, um dano que rivaliza com o de Klunc! O cavaleiro não sofre penalidades na CA pela investida, graças ao talento Escudo Destemido.

No campo defensivo, Lothar possui o talento Conhecimento de Posturas, que normalmente usa para ativar a postura base do guarda, que fornece +1 na CA. Além disso, o escudeiro de Lothar, Eisenritter, usa o talento Escudo Fraterno para passar o seu bônus de escudo (+5) para o cavaleiro. Com isso, a CA de Lothar aumenta para 36!

Lothar Algherulff: humano, Vassalo 9, LB; Médio, desl. 6m; PV 96; CA 30 (+4 nível, +11 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: *espada baronial* +20 (1d8+14, 17-20) ou +18 (1d8+18, 17-20) com Ataque Poderoso; hab. código de conduta, coração do cervo-rei, cura pelas mãos (2d8+2) 4/dia, destruir o mal (+4 no ataque, +9 no dano) 1/dia, montaria sagrada (Trebuchet); Fort +12, Ref +6, Von +7; For 22, Des 10, Con 18, Int 12, Sab 13, Car 16.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +15, Atletismo +10 (+18), Cavalgar +16, Conhecimento (estratégia) +13, Conhecimento (nobreza) +13, Diplomacia +17, Iniciativa +12, Intuição +13, Percepção +13; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque Poderoso, Combate Montado, Conhecimento de Posturas (base do guarda e espírito tenaz), Devoto (Khalmyr), Escudo Destemido, Escudo Veloz, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Foco em Escudo, Foco em Perícia (Cavalgar), Investida Implacável, Investida Montada, Liderança (parceiro — Eisenritter; veja abaixo), Liderança (seguidores — Leões de Svalas; veja abaixo), Trespassar.

Coração do Cervo-Rei: uma marquesa das fadas trocou o coração de Lothar pelo de um cervo-rei, um animal nobre e vigoroso. Lothar possui um bônus de +2 em Constituição e Vontade (já contabilizados na ficha).

Desvantagem: Código de Honra (dos cavaleiros).

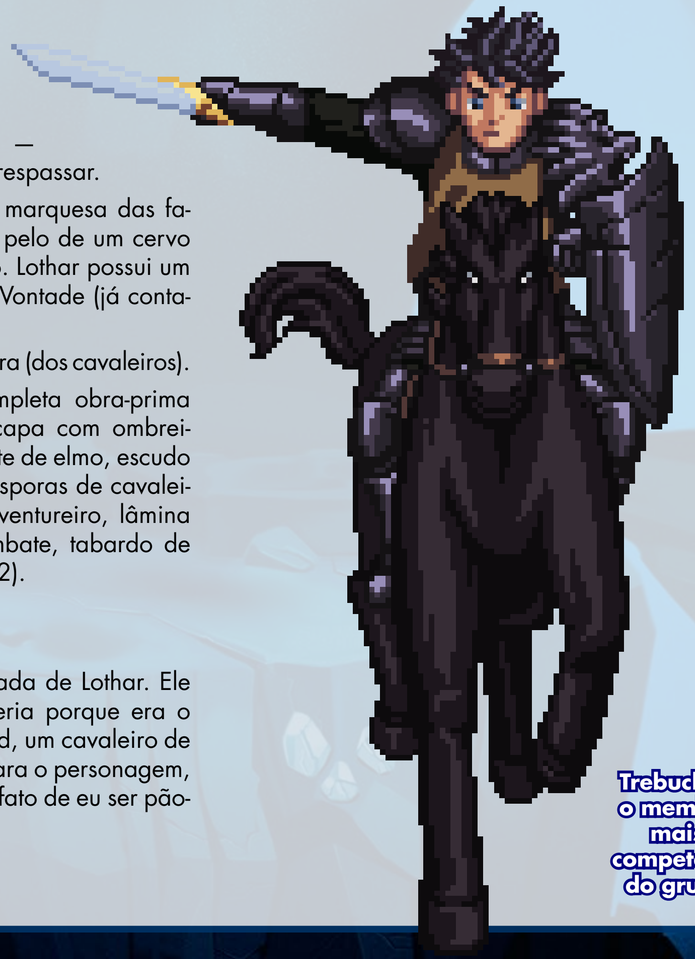
Equipamento: armadura completa obra-prima reforçada, bainha adornada, capa com ombreiras, caparazão de torneio, enfeite de elmo, escudo pesado obra-prima reforçado, esporas de cavaleiro, estandarte portátil, kit de aventureiro, lâmina baronial espectral, sela de combate, tabardo de luxo, tatuagem mágica (Força +2).

Trebuchet

Trebuchet é a montaria sagrada de Lothar. Ele possui mais níveis do que deveria porque era o cavalo de guerra de *sir* Thuranald, um cavaleiro de mais alto nível. É um benefício para o personagem, claro, mas fica equilibrado pelo fato de eu ser pão-duro com itens mágicos.

Trebuchet: animal 13, N; Grande, desl. 15m; PV 115; CA 19 (+6 nível, +2 Des, +2 natural, –1 tamanho); corpo-a-corpo: cascos +14 (2d6+13); hab. faro, visão na penumbra; Fort +11, Ref +10, Von +7; For 20, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Percepção +17; Arma Natural Aprimorada (cascos), Corrida, Duro de Ferir, Foco em Arma (cascos), Tolerância, Vitalidade, Duro de Matar.



Trebuchet, o membro mais competente do grupo

CHEFE DE FASE

Eisenritter

Eisenritter, mais conhecido como Pimp, é o escudeiro de Lothar. Trata-se da alma de um anão presa em um corpo mecânico. Em termos de jogo, é um anão com as características de um construto. Não, não há regras oficiais para isso. O Leonel teve essa ideia e a adaptamos, o que é um bom exemplo do que o mestre e o jogador podem fazer tendo um pouco de "jogo de cintura" para aproveitar um conceito legal!

Pimp: anão/construto, Guerreiro 7, LB; Médio, desl. 6m; PV 55; CA 27 (+3 nível, +9 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada longa Grande +10 (2d6+9); hab. características de anão, características de construto; Fort –, Ref +3, Von +5; For 18, Des 10, Con –, Int 17, Sab 15, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Conhecimento (Engenharia) +14, Ofício (alvenaria) +14, Ofício (metalurgia) +14, Ofício (armeiro) +14; Conhecimento de Posturas (base do guarda, guarda de ferro), Empunhadura Poderosa, Escudo Fraterno, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Foco em Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Equipamento: armadura completa, espada longa Grande, escudo de corpo.

Leões de Svalas

Os Leões de Svalas são a tropa de escudeiros de Lothar. Jovens aprendizes da Ordem do Leão, ansiosos por seguir um cavaleiro e adquirir fama e glória.

Quando um jogador possui seguidores numa campanha minha, faço com que ele os construa com habilidades medianas (13, 12, 11, 10, 9, 8) e a classe plebeu. Isso representa o fato de que seguidores são pessoas "comuns", não heróis (ainda que sejam corajosos e leais). O Leonel chorou, claro — mas, ei, pelo menos eu deixei ele escolher a raça e os talentos deles!

Outra coisa que faço para lidar com seguidores é usar a regra de unidades militares, presente em suplementos como *Guerras Táuricas* e *Guia da Trilogia*. Com essa regra, diversos combatentes iguais agem em conjunto, como se fosse um só. Isso viabiliza cenas envolvendo dezenas de PdMs — seria impraticável fazer uma jogada de ataque para cada um dos Leões de Svalas!

À medida que a quantidade de níveis de seguidores de Lothar aumentar, ele poderá escolher entre ter mais seguidores ou aumentar o nível dos que já tem.

Leões de Svalas: humano, Plebeu 2, LB; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 18 (+1 nível, +5 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada longa +4 (1d8 +4, 19-20) ou lança montada +6 (2d8+8, x3) com investida montada; Fort +3, Ref +1, Von +1; For 16, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +6, Iniciativa +6; Lutar em Formação, Usar Armas Marciais, Usar Armaduras Médias.

Equipamento: cavalo de guerra, cota de malha, escudo pesado, espada longa, lança montada.

Como unidade: humano, Plebeu 6, LB; Médio, desl. 9m; PV 50; CA 19 (+1 nível, +5 armadura, +2 escudo, +1 Lutar em Formação); corpo-a-corpo: espada longa +15 (1d8 +4, 19-20, mais o mesmo dano a cada 3 pontos de acerto) ou lança montada +17 (2d8+8, x3, mais o mesmo dano a cada 3 pontos de acerto) com investida montada; hab. imunidade a efeitos que afetem só uma criatura e não causem dano, vulnerabilidade a efeitos de área. Demais estatísticas permanecem iguais.

Note que, enquanto unidade, eles recebem +1 na CA e nas jogadas de ataque pelo talento Lutar em Formação (já contabilizados na ficha acima).

Espada Baronial

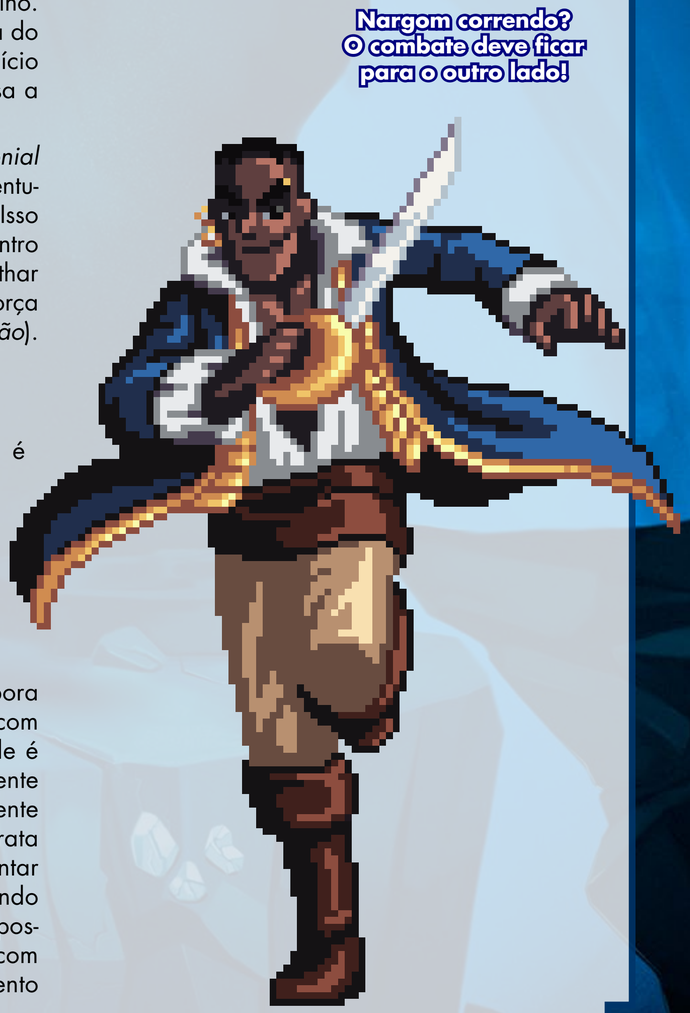
Meus jogadores reclamam que sou pão duro com itens mágicos, e têm razão. Prefiro poucos itens poderosos e com história legal a um monte de tranqueiras com as quais ninguém se importa. A *espada baronial* é um item do qual me orgulho. Além de ter uma história bacana — é a lâmina do Barão Abelard, que foi o mentor do grupo no início da campanha —, seu efeito em jogo compensa a pobreza de itens.

Em termos de regras, é uma *espada baronial espectral*, com um poder extra: uma vez por aventura, pode lançar *poder divino* ou *adivinhação*. Isso representa que a alma de Abelard reside dentro da lâmina, e pode ser invocada para ajudar Lothar num momento de dificuldade, seja com mais força (*poder divino*) ou conselhos do além (*adivinhação*).

Nargom

O pirata malandro de **J. M. Trevisan** é quem manda na Guilda quando o assunto é pilantragem. É rápido para passar os outros para trás... E mais rápido ainda para fugir de um combate.

A ficha de Nargom é mais simples é direta, refletindo o estilo de jogar de Trevisan, mais focado em interpretação que em combos. Mas não pense que Nargom é indefeso! Embora sua primeira arma seja sua língua afiada (e com Enganação +21, isso não é pouca coisa), ele é um espadachim competente — principalmente quando usa sua lábia para fazer seu oponente baixar a guarda. Em termos de regras, o pirata pode gastar uma ação de movimento para fintar (graças ao talento Fintar Aprimorado), deixando seu oponente desprevenido. Isso faz com que possa fazer um ataque furtivo (+3d6 no dano) e com que ganhe um *segundo ataque* (graças ao talento Reflexos de Combate). Se o primeiro ataque acertar, o segundo ganha +4 na jogada de ataque, pela habilidade oportunismo. Se acertar os dois ataques, Nargom causa um total de 5d6+12 pontos de dano. Nada mal!



CHEFE DE FASE

Nargom: humano, Swashbuckler 4/Ladino 5, CB; Médio, desl. 9m; PV 61; CA 24 (+4 nível, +4 Des, +5 Car, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: florete +13 (1d6+6, 18-20); hab. ataque furtivo +3d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, oportunismo, presença paralisante, sentir armadilhas +1, técnica ladina (ataque incapacitante, oportunismo); Fort +6, Ref +10, Von +4; For 10, Des 18, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 20.

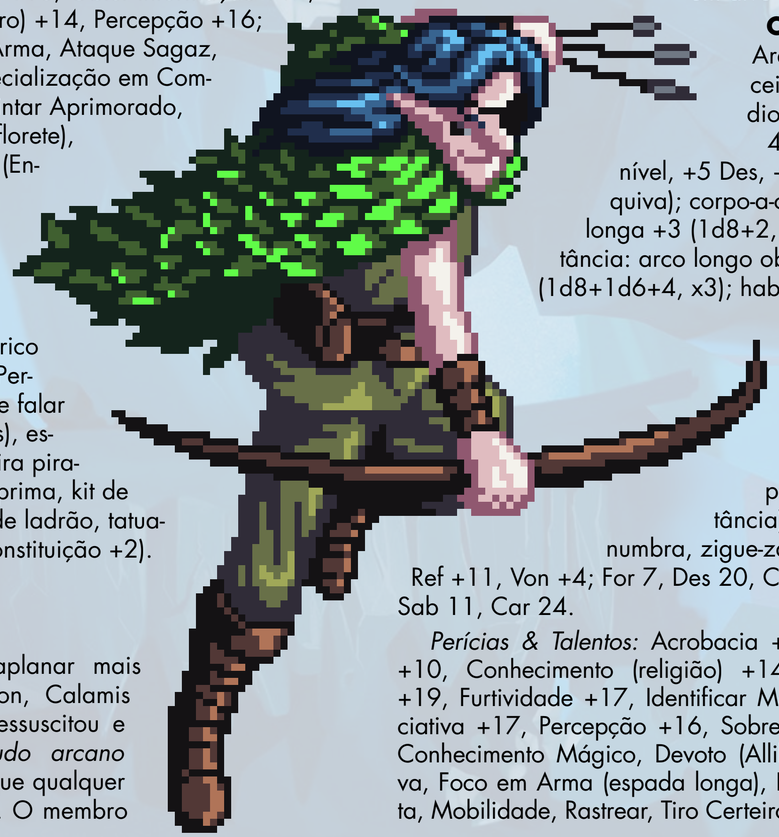
Perícias & Talentos: Acrobacia +16, Atletismo +12, Enganação +21, Furtividade +16, Iniciativa +21, Ladinagem +16, Obter Informação +17, Ofício (marinheiro) +14, Percepção +16; Acuidade com Arma, Ataque Sagaz, Comandar, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Enganação), Impostor, Reflexos de Combate.

Equipamento: capa elegante, corvo feérico (fornece +4 em Percepção e permite falar todos os idiomas), estandarte (bandeira pirata), florete obra-prima, kit de aventureiro, kit de ladrão, tatuagem mágica (Constituição +2).

Calamis

O elfo extraplanar mais querido de Arton, Calamis já morreu, já ressuscitou e já lançou *escudo arcano* mais vezes do que qualquer um pode contar. O membro mais "exótico" (para não dizer insano) da Guilda, Calamis é o personagem de **Gustavo Brauner**.

Calamis é o atirador do grupo. O estrago que Klunc faz de perto com seu machado, o elfo faz de longe com sua mistura de flechadas e magias. Com classe de armadura podendo chegar a 39 (sua normal, 27, +4 de *armadura arcana*, +4 de *escudo arcano* e +4 de Mobilidade), também não é fácil atingi-lo. Isto considerando que você sequer consiga chegar perto dele: com magias como *voo* e *invisibilidade aprimorada*, Calamis não é um alvo fácil!



Calamis: elfo, Arqueiro 2/Feiticeiro 7; NB; Médio, desl. 9m; PV 43; CA 27 (+4 nível, +5 Des, +7 Car, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +3 (1d8+2, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +14 (1d8+1d6+4, x3); hab. imunidade a sono, linhagem primordial, o caminho do atirador (rajada, supremacia à distância), visão na penumbra, zigue-zague; Fort +7, Ref +11, Von +4; For 7, Des 20, Con 12, Int 14, Sab 11, Car 24.

Perícias & Talentos: Acrobacia +17, Atletismo +10, Conhecimento (religião) +14, Enganação +19, Furtividade +17, Identificar Magia +18, Iniciativa +17, Percepção +16, Sobrevivência +12; Conhecimento Mágico, Devoto (Allihanna), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Fundamentalista, Mobilidade, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Desvantagem: Cabeça Quente.

Magias de Feiticeiro: 0 — *detectar magia, ler magias, mensagem, raio de fogo*; 1° — *armadura arcana, ataque certeiro, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, leque cromático, mísseis mágicos, montaria arcana, recuo acelerado*; 2° — *invisibilidade, levitação*; 3° — *relâmpago, velocidade, voo*; 4° — *assassino fantasmagórico, invisibilidade maior*. *PM:* 33. *CD:* 17 + nível da magia.

Equipamento: arco longo obra-prima, arpéu, capa, espada longa, flechas x20, kit de aventureiro, máscara bucal, pena, pergaminho, tapa-olho, tinta, traje camuflado.

Kadeen

O suporte do grupo, o meio-gênio Kadeen é um menino mágico fofo e prestativo. Não coincidentemente, é interpretado pelo membro mais bonzinho do grupo, **Rogerio Saladino** (que estranhamente escreve sobre terror aqui na *Dragão Brasil*).

Kadeen: qareen, Bardo 7/Mestre dos Desejos 2, CB; Médio, desl. 9m; PV 34; CA 19 (+4 nível, +2 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: cimitarra +5 (1d6+3, 18-20); à distância: besta leve +8 (1d8+4, 19-20); hab. conhecimento de bardo +10, desejos, eu quero agora, música de bardo (fascinar, inspirar coragem, melodia revigorante aprimorada, sugestão), música das fadas, pequenos desejos, pensamento positivo (testes de resistência), redução de dano 3/cortante ou perfurante, seu desejo é uma ordem 1/dia, voo; Fort +7, Ref +11, Von +10; For 9, Des 14, Con 11, Int 16, Sab 13, Car 25.

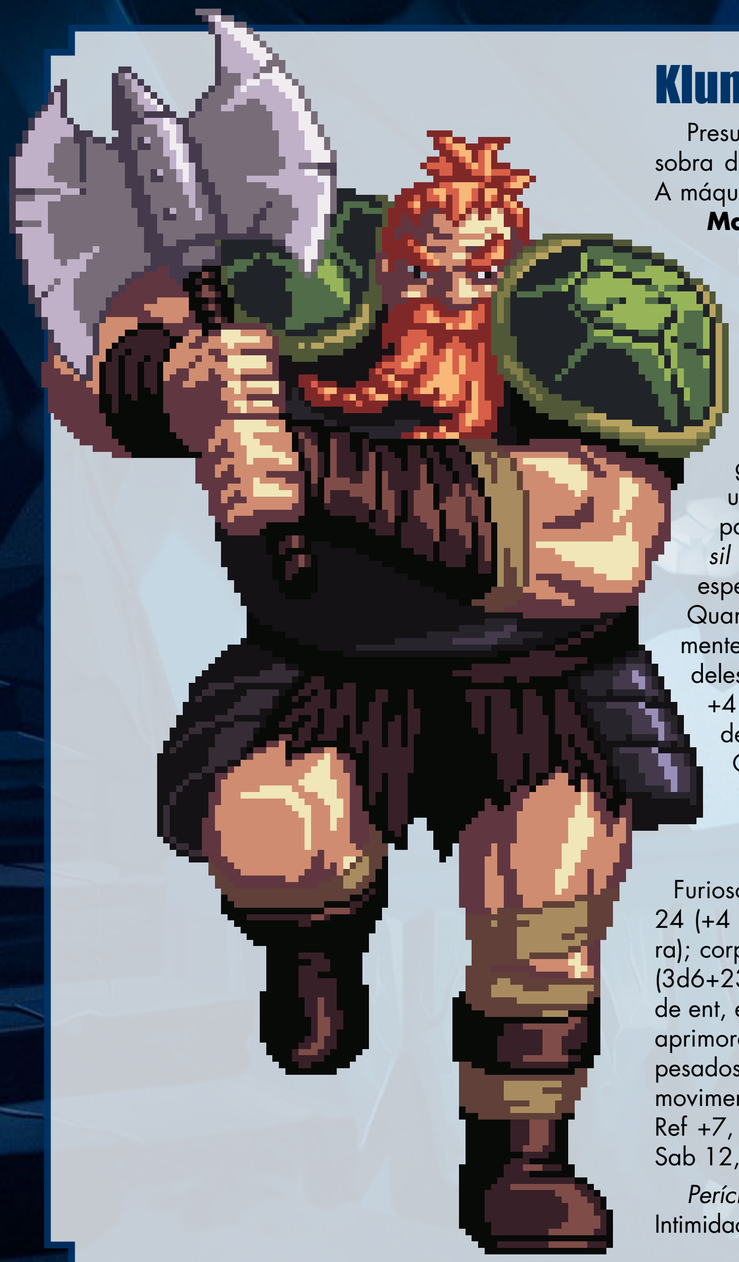
Perícias & Talentos: Atuação (música) +19, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +19, Enganação +19, Furtividade +13, Identificar Magia +19, Iniciativa +14, Intuição +13; Aparência Inofensiva (CD 21), Conhecimento Mágico, Desejo Aprimorado (*voo*), Encanto das Fadas, Magia sem Gestos.

Magias de Bardo: 0 — *brilho, detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, mensagem*; 1° — *área escorregadia, aumentar pessoa, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, sono, ventriloquismo*; 2° — *imobilizar pessoa, invisibilidade, raio ardente, reflexos, teia*; 3° — *bola de fogo, dissipar magia, velocidade*. *PM:* 34. CD: 17 + nível da magia.

Música das Fadas: Kadeen soma seus pontos de magia com seus usos diários de música de bardo em um único montante de pontos, e usa este montante tanto para lançar magias quanto para usar músicas de bardo. As músicas custam 1 ponto se não possuem pré-requisitos, 2 pontos se possuem um pré-requisito e assim por diante.

Equipamento: besta leve, cimitarra, corselete de couro batido, instrumento musical, karakuri musical, *manto de resistência +3*, tatuagem mágica (Carisma +2), virotes x10.

CHEFE DE FASE



Klunc

Presunto! É tudo que Klunc quer, e tudo que sobra dos inimigos que cruzam o caminho dele. A máquina de matar do grupo, o personagem de **Marcelo Cassaro** é um bárbaro famoso por ter muito músculo e nenhum cérebro. Infelizmente para mim, também é famoso por rolar "20" quando não deve, ou seja, quando vai atacar o chefão da aventura.

Klunc possui uma habilidade de classe um nível acima do que normalmente teria (no caso, a habilidade de classe de um gigante furioso de 4º nível) porque passou uma estação treinando (conforme a regra para tempo entre aventuras, na *Dragão Brasil 117*). O bárbaro não gosta de tecnologia, especialmente aquelas que podem machuca-lo. Quando encontra inimigos armados, normalmente começa o combate quebrando as armas deles. Com Separar Aprimorado, Klunc recebe +4 em jogadas de ataque para separar, além de causar dano dobrado contra objetos. Com Ataque Poderoso, fúria e Separar Aprimorado, o ataque de Klunc contra um objeto é +25, e o dano é 8d6+66!

Klunc: humano, Bárbaro 6/Gigante Furioso 3, CN; Grande, desl. 9m; PV 117; CA 24 (+4 nível, –1 tamanho, +1 Des, +10 armadura); corpo-a-corpo: *Presuntador* +20 ou +15/+15 (3d6+23, x3); hab. analfabetismo, chá de casca de ent, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, fúria dos gigantes, golpes pesados, instinto selvagem +1, intimidar a morte, movimento rápido, redução de dano 3; Fort +12, Ref +7, Von +6; For 26, Des 12, Con 20, Int 7, Sab 12, Car 7.

Perícias & Talentos: Atletismo +17, Iniciativa +14, Intimidação +20, Percepção +13; Ataque Poderoso, Duro de Ferir, Duro de Matar, Foco em Arma (machado grande), Golpe com Duas Mãos, Grandão, Separar Aprimorado, Usar Armadura Pesada.

Chá de Casca de Ent: Klunc bebeu um chá feérico, que aumentou seu tamanho para Grande e forneceu +2 de Força.

Fúria dos Gigantes: quando usa fúria, Klunc aumenta uma categoria de tamanho (de Grande para Enorme). Além dos modificadores normais de fúria (+2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, redução de dano 1, –2 na classe de armadura), ele recebe +4 de Força, aumento no dano das armas e alcance natural, mas sofre penalidades nas jogadas de ataque, classe de armadura e teses de Furtividade conforme o tamanho novo. Suas estatísticas alteradas pela fúria se tornam: Enorme; CA 21; corpo-a-corpo: *Presuntador* +23 ou +18/+18 (4d6+29, x3); hab. redução de dano 4; Força 30.

Equipamento: anel de queda suave, armadura completa de adamante obra-prima +2, Presuntador, manto da resistência +1, tatuagem mágica (Força +2).

O Presuntador

Criado por Dondala, uma anã geomante, a partir de minério de energia mágica solidificada, o *Presuntador* é um *machado grande Grande da velocidade +3*. Todo o dano causado pela arma é de essência. Além disso, ela fornece Duro de Ferir e continua lutando se Klunc cair, com os mesmos bônus de ataque e dano. O machado possui CA 20 + metade do nível de Klunc (no caso, 24), redução de dano 10 e PV iguais à metade dos PV de Klunc (no caso, 58). O *Presuntador* foi dado de presente após o grupo resgatar os filhos de Dondala de Sombria, o Reino de Tenebra.

Não perca, na próxima edição da *Dragão Brasil*, a conclusão deste artigo, com a recapitulação dos episódios e discussões sobre a trama da campanha e as mudanças no mundo de Arton!

GUILHERME DEI SVALDI

Para assistir

Para assistir a Guilda do Macaco, basta acessar o canal da ***Dragão Brasil* no Twitch** no dia e horário de uma transmissão. Os dias sempre são divulgados no **Facebook da Jambô Editora**. O horário é sempre das 20h30 às 23h.

Assistir a Guilda é gratuito, e você pode participar do chat à vontade. Se você quiser se envolver mais com o jogo, e efetivamente influenciar o andamento das aventuras, pode assinar o canal. Isso permite votar nas enquetes e dar um ponto de ação para um personagem à sua escolha, uma vez por aventura. Os deuses do Panteão bem sabem que o grupo está precisando de uma ajudinha...

UM PEDAÇO DO CÉU

Esta mini-aventura está à disposição para ser usada em RPGs espaciais — *Fronteira do Império, Starfinder, Brigada Ligeira Estelar* e outros jogos que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme sua mesa. *Um Pedaço do Céu* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Paraíso

Antes da sessão, peça aos jogadores que forneçam peculiaridades sobre os personagens, como qual seu prato favorito, que tipo de música preferem, se nasceram em planetas quentes ou frios, etc. Os detalhes serão relevantes.

Se for a primeira sessão de uma campanha, considere que o grupo está voltando de uma missão bem sucedida — recebeu de autoridades créditos depositados em uma conta bancária e, como recompensa extra, ingressos para uma semana numa linda estação espacial. Os créditos são acessados por aplicativos. Não, não há a opção de "sacar" dinheiro. É uma aventura futurista, nada de relíquias!

Crie a estação com base no que foi fornecido dos personagens. Ela contém lojas e áreas de lazer, com tudo que apreciam. Os personagens recebem quartos de hotel e podem aproveitar o primeiro dia para se divertir. A estação possui restaurantes com sua culinária predileta, shows com suas bandas favoritas e opções de lazer que atendem a cada um dos membros do grupo. Deixe claro: é um lugar perfeito, onde todos se sentem em casa. Poderiam passar a vida inteira aqui, se o custo de vida não fosse astronômico. Na estação só vive gente rica. Seus habitantes são de raças que tenham algum tipo de privilégio dentro do cenário.

Há regras aqui: é proibido portar armas, compras só podem ser realizadas através da conta onde foi recebida a recompensa e não dá pra deixar a estação sem pagar taxas ao espaçoporto. Todos os postos de trabalho na estação são ocupados por robôs.

Purgatório

O incidente acontece: ao tentarem comprar algo ou usufruir de serviços, os personagens receberão a informação de que seu dinheiro está inacessível. O bloqueio foi causado por um colapso no sistema do banco. A instituição investigará e corrigirá o problema, mas apenas após seis dias. O sistema é automatizado, reclamações não surtirão efeito.

Além do dinheiro, as identificações dos personagens foram apagadas. Eles perderão acesso aos seus quartos, comunicações, alimentação, mesmo a um simples copo d'água. Não importa o quão barato seja o produto ou serviço, não poderão pagar por ele. E na estação tudo é um produto ou serviço!

Divida a aventura em seis dias. Para cada dia dentro do jogo pergunte quais serão as ações dos personagens. Lembre-se de aplicar penalidades caso não procurem se alimentar, beber ou dormir. Todas essas coisas são complicadas na estação. Não há empregos temporários, serviços de saúde gratuitos nem assistência social.

Deixar algum lugar sem pagar atrai patrulhas de robôs policiais e marca o grupo como criminoso. É possível mendigar, furtar, revirar lixo, beber em chafarizes, mas tudo isso é ilegal e exige testes para ser furtivo. Encontrar locais não monitorados onde se possa dormir exige testes de sobrevivência, manha das ruas ou conhecimentos técnicos.

É possível convencer habitantes locais a pagar por algo, mas eles são extremamente classistas! Se em algum momento perceberem que os personagens não dispõem de recursos, irão esnobá-los e denunciá-los às autoridades.

Não tenha piedade: faça o grupo sofrer efeitos de fome e sede.

Seja cruel: personagens são convidados para festas que não podem ir. O cheiro de pratos de planetas exóticos deixa os restaurantes locais e os faz salivar. A banda que um dos membros do grupo idolatra decide fazer uma apresentação. Uma loja de acessórios ou implantes cibernéticos faz uma promoção imperdível (mas que só dura um dia).

E por todo lugar há pessoas felizes e se divertindo.

Inferno

Os personagens podem conseguir fugir da estação ou sobreviver aos seis dias, quando o banco finalmente disponibilizará acesso à conta báncaria. Se conseguirem, certifique-se de premiar o grupo!

O mais provável é que, enfraquecidos e desarmados, todos acabem derrotados por uma patrulha de robôs policiais. Enfrentar sucessivos robôs é desafiador: mesmo que os personagens vençam não há lugares totalmente seguros para descansar.

Mas ninguém morrerá. As patrulhas usam armas não letais, porque mortes às vistas de todos estragariam a "magia" para os clientes.

Se derrotados, os personagens acordam ilesos, num vestiário, recebidos por um robô:

— Erro detectado! Acordaram cedo demais. Vistam as roupas de banho. Aguardem seu turno de usar os chuveiros.

Há um outro grupo de prisioneiros no vestiário. Estão acabando de vestir roupas de banho e entram resignados por um compartimento que se fecha. Alguns minutos depois, enquanto ainda estão no vestiário, os personagens podem ver uma luz intensa do outro lado.

E ouvem gritos de agonia, que logo silenciam.

— Agora vocês! — ordena o robô.

Os personagens têm uma última chance. Precisam resistir ou serão desintegrados! Podem lutar contra o robô, tomar sua arma e fugir de volta para a estação. Mais dois robôs guardam o corredor do vestiário. Caso os jogadores sobrevivam e escapem, seis dias já terão se passado e, com suas identificações de volta, poderão esclarecer a situação.

Uma vez soltos, caso ameacem expor a estação, não haverá compensações. Pena de morte para criminosos não é ilegal e a estação está numa jurisdição própria. Má propaganda também não a afetará muito. Eles já tem clientela fixa, multimilionária e que compartilha de uma filosofia simples: quem não pode pagar, merece morrer!

DAVIDE DI BENEDETTO

Saiba que tipo de jogador você é com nosso teste infalível!

QUAL É O SEU ESTILO?

Você gosta mais de interpretar ou prefere decifrar regras complicadas? Curte explorar mundos fantásticos ou apenas transformar orcs em mingau? Responda estas perguntas e vamos descobrir que tipo de RPGista você é! (Marque mais de uma resposta em cada questão se quiser.)

1. Ao construir um personagem, sua maior preocupação é:

a) As habilidades especiais e poder de combate.
b) O cálculo correto de suas estatísticas de jogo.
c) Preencher logo aquela ficha chata e começar a jogar.
d) A história e os laços do personagem com o cenário.

2. Quantos sistemas de RPG você conhece o bastante para mestrar?

a) Um ou dois.
b) Cinco ou mais.
c) Quem precisa de mestre pra jogar RPG?
d) E precisa conhecer o sistema?

3. Ao construir um personagem, você pensa:

a) "Será que eu consigo convencer o mestre a me deixar jogar de semi-deus?"
b) "Fazendo assim, meu bônus será de +18, e não +17."
c) "Melissa cresceu em um lar abusivo. Que influência isso poderia ter quando descobriu que era uma lobisomem?"
d) "Nesta região não gostam de anões. Interessante!"

4. Quando seu personagem morre de forma injusta, você:

a) Xinga o mestre.
b) Consulta o livro básico e aí xinga o mestre.
c) Desencana e vai assaltar a geladeira.
d) Pensa em como isso vai afetar a campanha.

5. Qual sua raça favorita em jogos baseados em D20?

a) Meio-Dragão Meio-Golem.
b) Depende das necessidades do grupo.
c) Gnomo, Meio-Orc, Meio-Elfo.
d) Depende do cenário.

6. E sua classe favorita?

a) Todos os meus personagens são multiclasse.
b) Mago ou Feiticeiro.
c) Paladino ou Clérigo.
d) Bardo ou Ladino.

7. O que mais atrai você em um RPG?

a) Personagens poderosos.
b) Regras consistentes.
c) Personagens marcantes.
d) Um cenário rico.

8. O melhor plano para derrotar um dragão é:

a) Ganhar a iniciativa e matá-lo na primeira rodada.
b) Roubar um de seus ovos e fazer chantagem.
c) Com uma mentira bem caprichada.
d) Aliar-se ao maior inimigo do dragão.

9. Você não jogaria de jeito nenhum com:

a) Um kobold fracote.
b) Um bárbaro burro.
c) Comigo não tem disso, topo qualquer parada!
d) Um personagem sem ligação com a campanha.

10. Um filme que você viu e gostou:

a) *Deadpool* ou qualquer *Velozes e Furiosos*.

b) *John Wick – De Volta ao Jogo* ou *Círculo de Fogo*.

c) *Ela* ou *Interestelar*.

d) Trilogias, tetralogias, heptalogias com duas partes no final… quanto mais melhor.

11. Você conversa mais com rpgistas sobre:

a) As criaturas poderosas que você já matou e o nível que atingiu.

b) Seus engenhosos esquemas táticos e as regras opcionais que criou para cobrir áreas pouco claras nos sistemas que joga.

c) Histórias engraçadas ou dramáticas envolvendo seus personagens.

d) Os cenários de diferentes jogos e o desenrolar dos eventos na campanha em que está jogando ou mestrando.

12. Seu maior defeito, em termos rpgísticos, é:

a) Ser apelão.

b) Brigar com as pessoas sobre regras.

c) Apegar-se demais ao personagem.

d) Recusar misturas de gêneros e cenários.

13. Quais destes fatos você acharia mais absurdo em uma aventura:

a) "Quê?! Meu guerreiro/swashbuckler/bárbaro/lutador/feiticeiro/discípulo do dragão foi derrotado por um RATO?"

b) "Então, de acordo com esta regra, tenho 15% de chances de matar um ser humano com uma BOLA DE PAPEL AMASSADO?

c) "Como assim, ele me ataca? Estou com uma arma na cabeça da FILHA DELE!"

d) "Ei! Essa taverna não tinha sido destruída na Guerra dos Cinco Reis?"

14. Um livro que você leu e gostou, ou gostaria de ler:

a) *A Batalha do Apocalipse*.

b) *Jogador No. 1*.

c) *O Nome do Vento*.

d) *O Senhor dos Anéis*.

15. Um bom sistema de regras precisa ser:

a) Mais flexível, com muitas regras opcionais para aprender e explorar.

b) Mais detalhado, com muitas tabelas e estatísticas.

c) Mais simples de aprender e descomplicado de jogar, facilitando a vida de iniciantes.

d) Apenas adequado ao cenário.

16. Seus games favoritos são:

a) MOBA, MMO, FPS (*League of Legends, Overwatch, CS:GO*).

b) Jogos de estratégia ou simulação (*Crusader Kings, Starcraft, Sim City*).

c) Jogos com arcos de personagem marcantes (*The Last of Us, Life is Strange, Mass Effect*).

d) Jogos com história complexa e *lore* profundo (*Final Fantasy, Dark Souls, Assassin's Creed, World of Warcraft*).

17. Você gostaria de jogar com:

a) One Punch Man.

b) O Doutor (*Doctor Who*).

c) São tantos que é impossível escolher um. Ou doze.

d) Bilbo Bolseiro.

18. Quais dessas séries você assistiu, acompanha ou gostaria de conhecer?

a) Qualquer série com super-heróis!

b) *Sherlock*.

c) *Breaking Bad*.

d) *Game of Thrones*.

19. O que é mais divertido?

a) Arrebentar as fuças de um deus maior.

b) Desenvolver e aplicar regras para combate em situações adversas (chuva, neve, neblina, chuva de gafanhotos…).

c) Desafiar um *leprechaun* para um concurso de piadas.

d) Descobrir que seu personagem é vítima de uma maldição de 5.000 anos que só pode ser anulada se você reencontrar seu pai desaparecido.

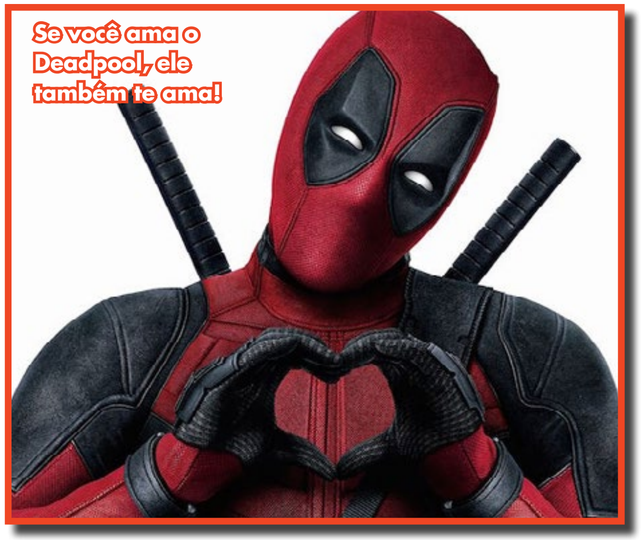
20. Para você, a aventura é um sucesso quando:

a) Seu personagem termina com mais tesouros e mais experiência do que os outros.

b) Suas táticas levaram o grupo à vitória, com baixas mínimas.

c) Seu personagem foi o destaque da mesa, tendo sobrevivido ou não.

d) Seu personagem foi autor de feitos que terão influência em campanhas futuras.



Se a maioria das suas repostas foi da letra A, você é um... Apelão!

Também conhecido como combeiro ou *overpower*, entre outros apelidos. RPG é um jogo e você joga para ganhar. Se as regras puderem ajudá-lo, você vai usá-las. Se não, vai tentar interpretá-las da melhor maneira para você. Busca criar os personagens mais fortes, com as estatísticas e combinações mais úteis e poderosas, sempre procurando os melhores itens. Sua felicidade é transformar em farofa todas as criaturas que aparecem pela frente. Costuma escarafunchar as regras (procurando suplementos, artigos e *hacks* na internet, se necessário) até descobrir qual é o tipo de combinação mais poderosa em combate, passando a jogar com personagens desse tipo até descobrir outro mais poderoso ainda.

Se a maioria das suas repostas foi da letra B, você é um... Estrategista!

Estrategista, também conhecido como *wargamer* ou advogado de regras. Para você, o RPG é um jogo e todo jogo precisa de regras. Dá grande valor a elas, estudando-as a fundo, pois é preciso conhecê-las bem para usá-las corretamente. Em alguns casos é confundido com o apelão, mas estuda os regulamentos com o interesse de tornar o jogo mais "realista" — e não apenas para conseguir o personagem mais poderoso (embora isso também ajude!). Gosta de comprar jogos novos apenas para conhecer suas regras. Insiste em pensar e traçar planos antes de agir, desprezando jogadores que agem por impulso, principalmente em situações de combate.

Se a maioria das suas repostas foi da letra C, você é um... Narrativista!

Às vezes chamado de *roleplayer*. Vê o RPG como um teatro de improviso — um jogo de interpretação, afinal de contas. Seu interesse é criar personagens marcantes e representá-los na companhia dos amigos, não se importando tanto com os objetivos da aventura, regras do sistema ou mesmo se seu personagem vai viver ou morrer — desde que o faça em grande estilo. Quando narra, gosta de criar NPCs memoráveis. Costuma aproveitar elementos de outros personagens de ficção para criar os seus próprios.

Se a maioria das suas repostas foi da letra D, você é um... Historiador!

Também chamado de *storyteller*. Para você, o RPG é uma obra de ficção colaborativa, criada pelos jogadores e pelo narrador. Preocupa-se com a consistência do enredo das aventuras que cria e joga, e detesta "falhas de continuidade". Gosta de comprar jogos novos para conhecer seus cenários, e costuma se importar menos com as regras, que devem apenas servir à história, ao cenário, à ambientação. Também aproveita elementos de obras de ficção para usar em suas aventuras, buscando melhorar suas histórias.

• • • • • • • • • • •

Mas lembre-se: mesmo que tenha marcado mais pontos em determinada categoria, poucos são os jogadores que pertencem 100% a um tipo. Muito provavelmente você é uma combinação de dois ou mais tipos (e, se é um estrategista, faça as contas e descubra a porcentagem exata...).

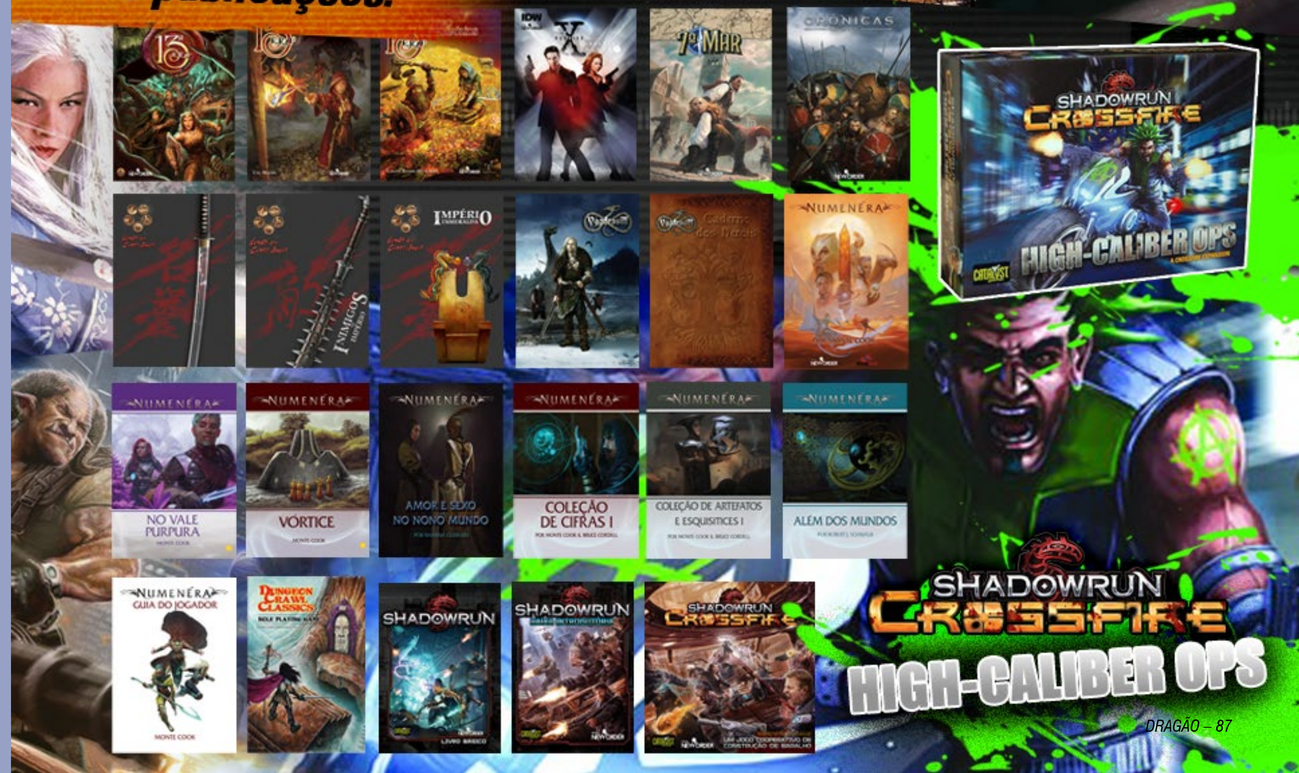
ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

sobre original de
THEOPRASTUS &
PALADINO

neworderеditora
editoraneworder
editoraneworder

LANÇAMENTOS EDITORA NEW ORDER

Confira também nossas outras publicações:

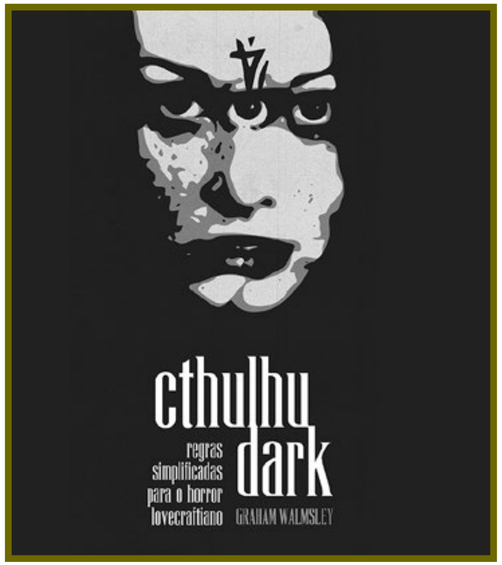


LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Um Cthulhu Para Todos

A publicação de *Call of Cthulhu* em 1981 é considerada um marco na história dos RPGs.



Ao inverter a compreensão mecânica de "evolução" dos personagens, e amarrar a degradação da sanidade de contundentemente à essência dos contos de **Lovecraft**, *Call of Cthulhu* talvez tenha sido a primeira fagulha de criatividade a incendiar a mente dos designers de jogos narrativos porvir.

Desde então, inúmeras iterações e publicações tentaram explorar novas possibilidades, dentro desta mesma faceta, Mas foram necessários cabalísticos trinta anos para que o aclamado e prolífico autor, **Graham Walmsley** — um Mythos Aficionado — lançasse despretensiosa e gratuitamente na rede uma proposta de regras enxuta, próxima ao formato literário de Lovecraft.

Necronomicon acessível

Intitulado *Cthulhu Dark*, essa opção ironicamente *light* é uma ótima alternativa minimalista para se contar histórias dos Mythos, sendo uma ótima porta de entrada, tanto para curiosos em geral quanto para aqueles que começam a despertar um interesse não-euclidiano pelo universo de Lovecraft. Basta juntar os amigos, tirar a folha de regras do bolso e começar a jogar.

Mais do que simples, as regras são intuitivas, facilmente absorvidas durante a partida. Não há necessidade nem de uma ficha de personagem, uma vez que ele é definido inicialmente pelo seu nome e ocupação. Talvez seja útil apenas manter um d6 próximo, para servir de marcador, contabilizando o escalonamento de sua Insanidade, único fator mecânico realmente relevante a se considerar.

Para um bom design de jogo de horror é imprescindível que esta leveza permita que as regras se diluiam e permeiem toda a experiência, sem a necessidade de interromper o fluxo narrativo para consulta de regras, estatísticas de monstros, etc. O horror no metajogo, jaz em saber que seu personagem está a seis passos da perdição, e toda rolagem é significativa. Portanto, não se engane. Apesar de aparentar estar no limiar entre jogo e livre contação de histórias, as regras estão lá, e mesmo que subjetivamente, são espertas o suficiente para condicionar a experiência de forma significativa, com dilemas relevantes, arrastando a sanidade dos personagens espiral abaixo.

O Necronomicon nunca foi tão acessível.

Seis passos para o abismo

Tudo que se necessita para jogar Cthulhu Dark, é um punhado de d6. É conveniente distinguir os dados de Insanidade por cor. Durante uma investigação, para saber o quão bem sucedido seu personagem foi, você rola cumulativamente: um dado se for uma tarefa humanamente realizável; um dado se for algo relativo à sua ocupação; e um dado de Insanidade, se de alguma forma você prefere arriscar sua razão para ser bem sucedido.

No jogo, considera-se que se dentro das capacidades humanas os personagens são geralmente bem sucedidos, e o resultado das rolagens serve apenas para medir o nível de sucesso — e claro, descobrir se isso estraçalha sua mente ou não.

O valor mais alto nos dados dita o grau do sucesso. Resultados baixos, trazem o sucesso acompanhado de complicações. Resultados altos, como um cinco, proporcionam sucessos no limite do que as capacidades humanas permitem. Um resultado seis rasga o véu da realidade, permitindo que seu personagem vislumbre alguma verdade cósmica, comprometendo sua sanidade.

Nestes casos, ou quando o seu dado de Insanidade apresentar o maior valor, é preciso fazer uma rolagem de Insanidade. Todos os personagens iniciam com valor de Insanidade um, e sempre que obtiverem um valor na rolagem do dado, maior que sua Insanidade, esta aumenta em um ponto. Caso o valor de sua Insanidade chegue a seis, diga adeus ao seu personagem.

Bater de frente com as criaturas é morte certeira, não há necessidade de características ou testes. Isso não é puro minimalismo estético: é uma decisão de game design consciente, que reflete a temática do universo de Lovecraft. Rola-se para se esconder ou fugir.

Sorte no jogo, azar no metajogo

Não é sempre que seu personagem será bem sucedido, mas Graham garantiu que isso não fosse determinado pela aleatoriedade dos dados. Caso algum dos outros jogadores ache que uma falha de seu personagem pode ser mais interessante para a história, ele descreve como isso aconteceria e rola um dado. Se o resultado dele for maior que o seu, você falha da maneira descrita por ele.

Mas não se preocupe. Você pode fazer uma re-rolagem, caso tenha incluído seu dado de Insanidade. Só que desta vez, o teste de Insanidade é obrigatório.

Com este simples, mas eficiente, conjunto de regras, *Cthulhu Dark* garante tanto a distribuição do controle narrativo sobre o destino dos personagens, quanto a descendência acelerada na espiral de loucura em uma elegante referência ao conceito de "jogar para perder", iniciado por *CoC* há trinta anos. Todos sabem que seus personagens vão inevitavelmente sucumbir. Joga-se para descobrir como isso acontece.

Cthulhu Pop

Graham sabe muito bem que vivemos em uma época sobrecarregada de conteúdo Lovecraftiano. Qualquer conto, cenário, jogo ou filme é uma ótima referência para se usar em uma sessão de RPG neste universo. Não há a necessidade de se escrever um novo jogo de Cthulhu, a não ser que se tenha algo realmente relevante a acrescentar. Portanto, seu foco foi em produzir algo que servisse de motor para que jogadores explorem essa vastidão de conteúdo por conta própria, de forma eficiente.

O leitor pode conferir tudo isso com os próprios olhos. O jogo é disponibilizado gratuitamente e possui algumas versões em português (Recomendamos **a versão belamente diagramada por Bruno Prozaiko**).

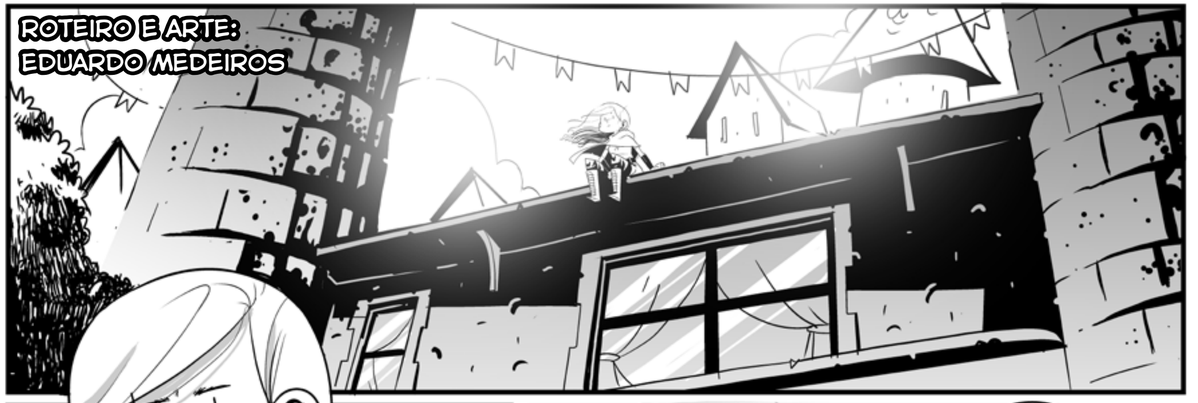
Já para os fãs mais *hardcore*, Graham recentemente realizou uma campanha de financiamento coletivo bem sucedida. A fim de justificar uma publicação comercial seis anos depois de seu lançamento original, o autor teve de rechear o material com aquela gordura tradicional, mas focando em conteúdo ficcional original, conselhos e discussões mais aprofundadas sobre as mecânicas básicas, tudo lindamente ilustrado.

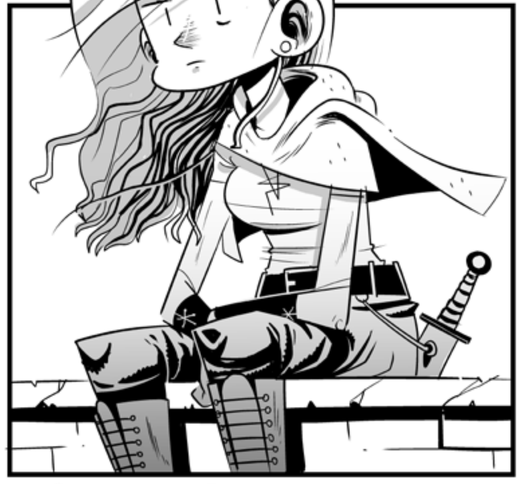
Um prato cheio para os verdadeiros cultistas.

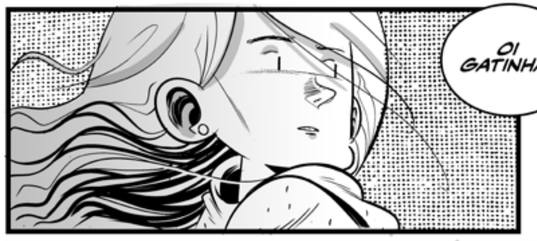
EDUARDO CAETANO

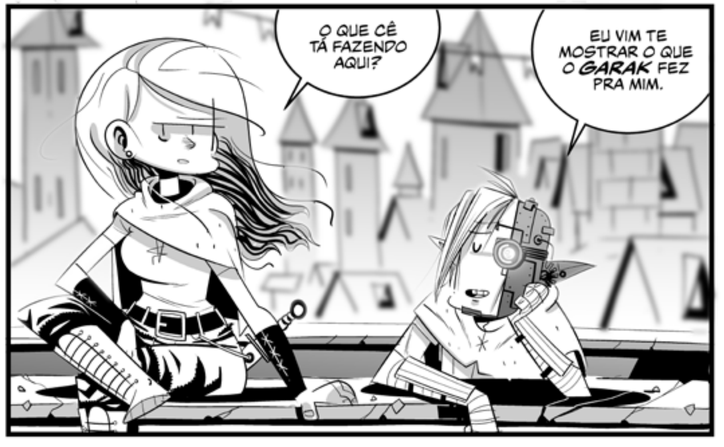
visite a página do autor no Patreon!

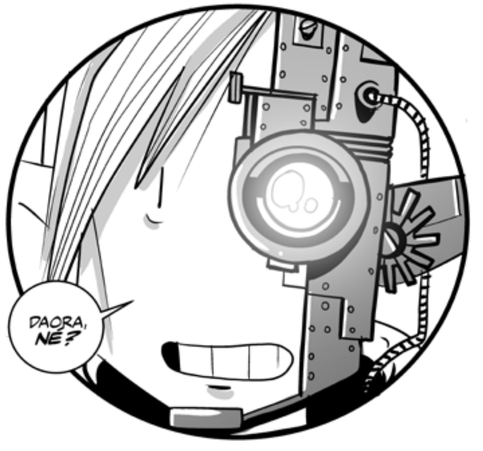
ROTEIRO E ARTE:
EDUARDO MEDEIROS

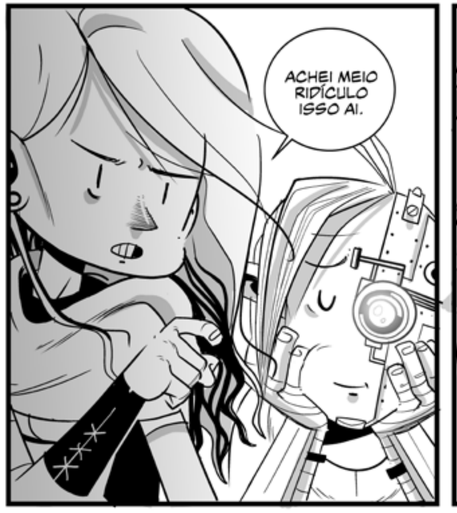


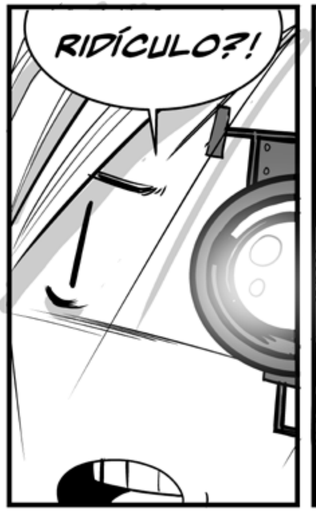


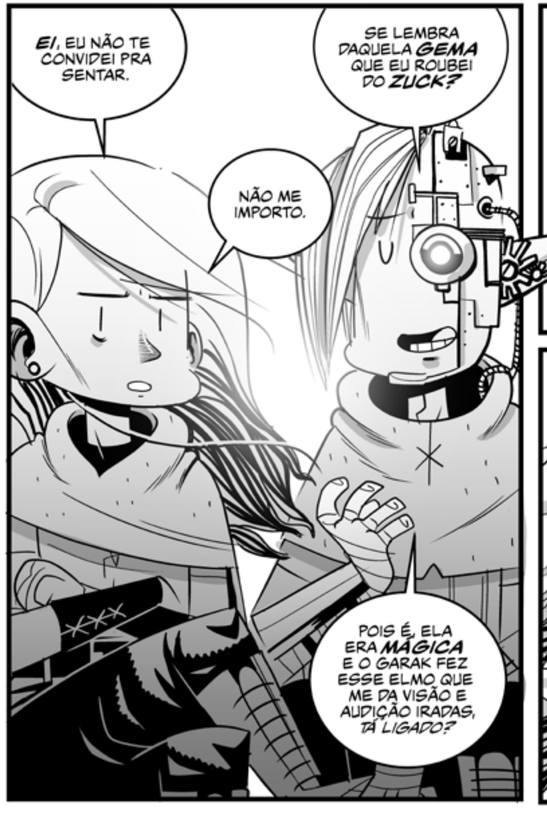


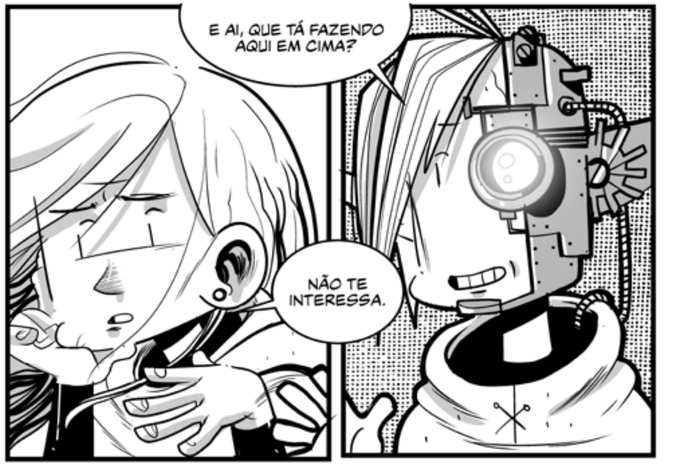


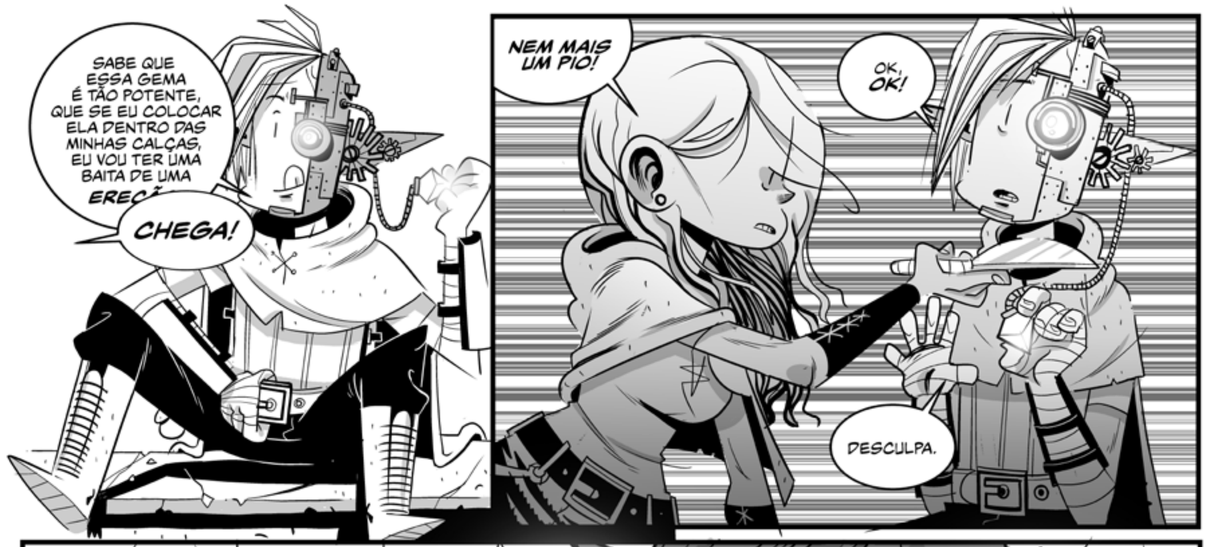


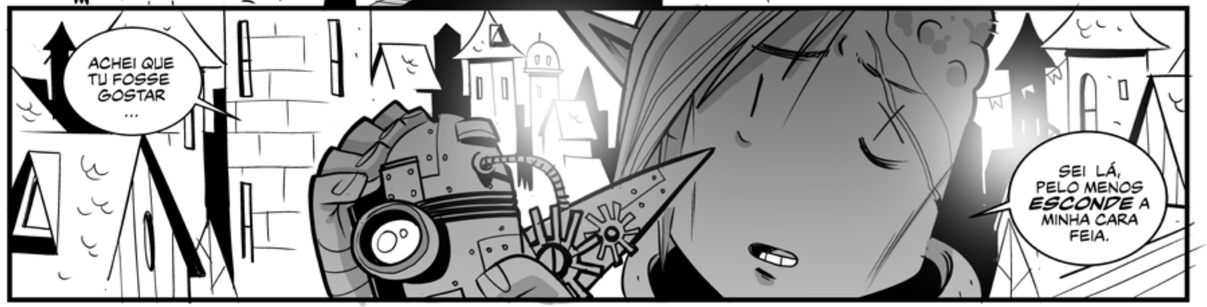








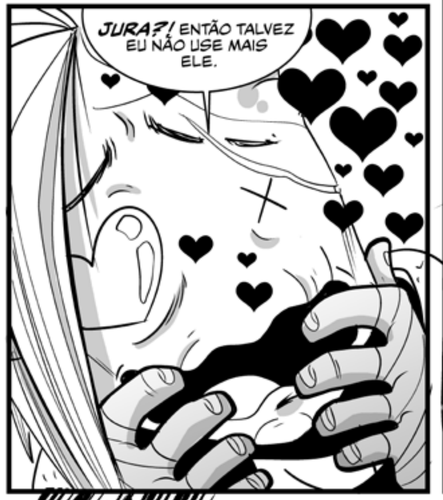

SABE QUE ESSA GEMA É TÃO POTENTE, QUE SE EU COLOCAR ELA DENTRO DAS MINHAS CALÇAS, EU VOU TER UMA BAITA DE UMA ERE
CHEGA!
NEM MAIS UM PIO!
OK, OK!
DESCULPA.


ACHEI QUE TU FOSSE GOSTAR ...
SEI LÁ, PELO MENOS ESCONDE A MINHA CARA FEIA.

EU NÃO ACHO FEIA.
SÉRIO?
TEM PERSONALIDADE.

SEI...
ENTÃO PORQUE TU NUNCA ACEITOU SAIR COMIGO?

SE TU NÃO USAR ESSA PORCARIA DE ELMO E APRENDER A SE ACEITAR...
TALVEZ UM DIA A GENTE SAIA.


JURA?! ENTÃO TALVEZ EU NÃO USE MAIS ELE.

TÔ NEM AI.

ME CONTA, O QUE TÁ ROLANDO?
TEM UM GRUPO QUE ANDA AMEAÇANDO E COBRANDO PROTEÇÃO DOS COMERCIANTES.
ME CONTRATARAM PRA DAR UM FIM NISSO.

OLHA ELES LÁ! FINALMENTE.
AQUELES TRÊS ALI?
ISSO!

QUER AJUDAR?
ACABAMOS COM ELES E DIVIDIMOS A RECOMPENSA EM 90/10
QUE ACHA?
MANEIRO!

BORA PEGAR ESSES OTÁRIOS!
M
2017

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

- Adalbero Marinho Da Silva Júnior
- Adilson Weber
- Adriano Cleber Tume
- Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
- Aggeu Luna
- Airton Luiz Tulio Júnior
- Aislan Torres
- Alan De França Santana
- Albano Francisco Schmidt
- Alberto M. Ticianelli
- Aleksander Sanandres
- Alex Myller Duarte Lima
- Alex Saraiva Mamedes
- Alexandre Esperança
- Alexandre Ferreira Da Silveira
- Alexandre Ling
- Alexandre Lunardi
- Alexandre Yukio Harano
- Alexsandro Alves
- Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
- Allan Amaral
- Allan Oliveira
- Allec Ribeiro
- Allisson Oliveira
- Álvaro Da Rosa Cunha
- Álvaro Ferreira
- Alysson Lago
- Amadeus De Melo Cavalcanti
- Ana Lucia Lieuthier
- Anderson Amendola
- Anderson Corte
- Anderson Damasceno
- André Bonfim
- André Felipe Menezes Dos Santos
- André Luís
- André Luiz Noronha Baracho
- André Nazareth De Almeida
- André P. Bogéa
- André Peres
- André Tepedino
- André Turtelli Poles
- André Vieira
- Antonio Lucas Da Silva Loureiro
- Argus Fernandes
- Arthur De Andrade Arend
- Arthur Sarmento
- Arthur Silva De Paula
- Artino Filho
- Artur Augusto Bracher Capute
- Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
- Ásbel Torres Da Cunha
- Augusto Baptista
- Augusto Santos
- Bruno B. Soraggi
- Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
- Bruno Cobbi Silva
- Bruno Da Silva Assis
- Bruno Daniel
- Bruno De Jesus Farias Silva
- Bruno De Mello Pitteri
- Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
- Bruno Dias
- Bruno Eron
- Bruno Groposo Pavão
- Bruno Lira De Oliveira
- Bruno Lopes Hoffmann
- Bruno Machado
- Bruno Meneghetti
- Bruno Scotelaro
- Bruno Stoy Locatelli
- Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
- Caio Alexandre Consorti Paixão
- Caio Cruz
- Caio Henrique Bellini De Mello
- Caio Santos
- Carlos “Grande Castor” Gonçalves
- Carlos “Meio-Elfo” Netto
- Carlos Carvalho
- Carlos F. Dos Santos
- Carlos Leandro Gomes Batista
- Carlos Mendes
- Cassio Segantin
- Celso Antonio Martins
- Celso Guedes De Jesus
- Cesar Augusto Sabatino
- Christian Medalha Justino
- Christopher Kastensmidt
- Claudio Quessada Cabello
- Clayton Varela
- Clécio Matheus Weirich
- Cleison Rafael Da Silva Ferreira
- Cleiton Chaves
- Cristhian Heck
- Cristiano Alberti Linhares
- Cristiano Lopes Lima
- Cristiano Motta Antunes
- Dan Cruz
- Daniel Araujo Gomes
- Daniel Baz Dos Santos
- Daniel De Paula Ferreira Nascimento
- Daniel Kauffman
- Daniel Kauffman Florentino
- Daniel Marques
- Daniel Poleti
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui

- Danilo Bensi Diogo
- Danilo Carlos Martins
- Danilo De Oliveira Carvalho
- Danilo Domingues Quirino
- Danilo Machado
- Danyel Pablo Batista Muniz
- Dartagnan Quadros
- Davi Mascote Domingues
- Davi Roberto Limeira
- Demian Machado
- Denis G Santana
- Denis Roberto Macedo Da Silva
- Dennys Laubé
- Dermeval Rafael Marques
- Dheyrdre Machado
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego Bernardo Chumah
- Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
- Diego Fernandes Santos
- Diego Goncalves
- Diego Noura
- Diego Oliveira Souza
- Diego Pereira
- Diego Rodrigues Pereira
- Diogo Augusto De Barros Lopes
- Diogo Becker
- Diogo Kawer De Lima Carneiro
- Diogo Leal Andrade
- Diogo Monteiro Gouveia
- Diogo Peres Dos Santos
- Douglas Marques
- Douglas Ramos Da Silva
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Dutra Santana Longo
- Eberson Lima Spadoni
- Ed Carlos Bicudo
- Eddie Junior
- Edney “Interney” Souza
- Eduardo Cesar Silva
- Eduardo Luciano Camolez
- Eduardo Mendes Marcucci
- Eduardo Rafael Schmidt
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elisa Rocha
- Elton Rigotto Genari
- Elvio Kazuo
- Emanuel Guilherme
- Emanuel Mineda Carneiro
- Emily Matias
- Eric M. Souza
- Erick Faria Teves
- Ericki Haras
- Érico De Paula Lima Campos
- Erimar Lopes
- Estêvão Rendeiro
- Evandro Gurgel
- Everton Luiz
- Fabiano Martins Caetano
- Fabiano Pasqualotto Soares
- Fabio Melo
- Fabio Piazzaroli Longobardi
- Fabio Rezende
- Fabio Rodrigues Vieira
- Fábio Vasquez Pereira
- Fabricio Macieira
- Fabricio Maciel
- Fabricio Siegnord
- Fagner Tineli Baer
- Felipe Alves
- Felipe Antonio Da Silva Malandrin
- Felipe Campos
- Felipe Della Corte
- Felipe Dias
- Felipe Fernandes
- Felipe Lara
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lippelt Vieira
- Felipe Sousa
- Felipe Torres Brigeiro
- Felipe Wagner
- Fellipe Da Silva
- Fellipe De Paula Campos
- Fernanda Tarcea
- Fernando Augusto Iwata Yamamoto
- Fernando De Castro Assis
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Duarte Silva
- Fernando Henrique
- Fernando Junior
- Fernando Sanches
- Fernando Simões
- Fernando Takao
- Fernando Xavier
- Filipe Itagiba
- Filipe Wilbert
- Filippe Spósito
- Flaubert Marques Da Cruz
- Flávio Alfonso Jr
- Flávio Fernandes Da Silva
- Flávio Karpinscki Gerab
- Flávio Nogueira
- Francisco Sedrez Warmling
- Francisco Soares
- Francisco Yago Aguiar Sobreira
- Frederico De Faria E Silva
- Frederico Fetter
- Gabriel Arthur Militzer
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Lima
- Gabriel Marquardt Müller
- Gabriel Pacheco Da Silva
- Gabriel Reis De Meira
- Gabriel Sabino
- George Leandro Luna Bonfim
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gilmar Rocco
- Gisele Sena Bertolazo
- Giuliano Bortolassi
- Glauber Monteiro
- Gregório De Almeida Fonseca
- Greice Martins Teixeira
- Grupo Da Fortuna
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Andrade
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme Duarte Rodrigues
- Guilherme Furtado
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Rufino
- Guilherme Strejewitsch Oliveira
- Guilherme Tamamoto
- Guilherme Tomishiyo

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Cassiano Peres
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo Da Rocha Pereira
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo Maiorini
- Gustavo Martinez
- Gustavo Nobre Wotikoski
- Handrey Barbi
- Haniel Ferreira
- Heber Marcos Queiros
- Hebert J
- Heitor De Almeida Francisco
- Helder Poubel
- Henrik Chaves Gregorio
- Henrique Da Costa Gallo Neto
- Henrique Jamal Borges
- Henrique Rangel
- Henrique Resende Silva
- Henry Santos
- Heristhon Max Moreira Libânio
- Hernani Ilek
- Hiromi Honda
- Hudson Ornelas
- Hugo Jacauna
- Hugo Rosa
- Humberto Meale
- Ícaro Das Neves Augusto
- Igor Araujo
- Inácio Fëanor
- Informática Para A Vida
- Iran Eduardo
- Isabelle Viana Felix
- Isac Marcos
- Ives Bernardelli De Mattos
- Ivo Bruno Gomes Araújo
- James Mcbryan
- Jean Rodrigo Ferreira
- Jeferson Cardoso
- Jeferson De Oliveira
- Jeff Ferreira
- Jéssica Tosim
- Jimi Melo
- João Guilherme
- João Gustavo Borges E Silva Vita
- João Manoel Pereira
- João Pedro Dos S. Thomé
- João Soares
- João Trindade
- Jonatas Monteiro Fernandes
- Jonathan Fried
- Jonathan Pinheiro Dos Santos
- Jones Dos Santos Vieira
- Jorge Gomez
- Jorge Junior
- Jorge Monteiro Pedrosa
- José Eduardo Da Silva
- José Everton Guimarães De Oliveira
- José Lemos Junior
- José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
- José Paulo
- José Rafael Batista Lebre Ferreira
- Jose Ricardo Da Silva
- Jota Sobreiro
- Juliano Cataldo
- Juliano De Miranda
- Julio Cesar Araújo
- Julio Cesar Da Silva Barcellos
- Júlio N. S. Filho
- Kaede Kisaragi
- Kaio Henrique Bernardo Falcão
- Karl Fontes
- Kássio José Lara De Rezende
- Kaue Amaral Monteiro
- Kauê Rodrigues
- Kellisson Felipe
- Leandro Ferraro
- Leilton Luna
- Léo Cunha
- Leo Lionhard
- Leo Martins
- Leonardo Arcuri Florencio
- Leonardo Bacchi Fernandes
- Leonardo Brocco
- Leonardo Dias Pesqueira
- Leonardo Dos Santos Gedraite
- Leonardo Maciel
- Leonardo Menzani Silva
- Leonardo Neves
- Lex Bastos
- Lídia Granemann Gemo Montovani
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Lipe Ragazzi
- Lucas Arruda
- Lucas Henrique Martins Faria
- Lucas Lorenzi Malgaresi
- Lucas Oliveira
- Lucas Sampaio Magalhães
- Lucas Santos Borba De Araujo
- Lucas Silva Borne
- Lucas Teixeira Da Cunha
- Luciano Portella Rodovalho
- Luis Augusto De Lara Cavalcanti
- Luís Felipe Hussin Bento
- Luis Guilherme B G Ruas
- Luiz Cláudio
- Luiz Claudio Reis
- Luiz Fernando Maehana

Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Fraga
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Pedro
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Miguel Rafael
Miguel Teixeira Brandão Junior
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Moisés Bernardino
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Oliveira
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Dos Santos Marianoff
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Pintaudi Da Fonseca
Rafael Puhl
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Gomes
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Nonato Delgado
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Caravana
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Ayres
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes Dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shade Graves
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis De Rezende Santos
Sulleman Silva Martiniano
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Fernandes Machado
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Roberto
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Zenark Reis
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Simões Santos
Victor Mesquita
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Tarrega
Vitor Bornéo
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wenderson Kawan
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adonis Oliveira Junior
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Chechter
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Álisson Morais
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Aluísio Henrique
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruna Alencar
Brunno Manoel Azevedo Pessoa
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Leão Pereira
Bruno Luiz Anjos
Bruno Pozzi
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Canja Dinamica Do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cleber E Morellato
Conrado Domingos Lo Duca
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David Ferreira Da Silva
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Derek Moreira
Diego Figliero
Diego Leismann
Diego Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Eberson Terra
Éder “Dzr13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães

Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Gomes De Oliveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes Da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jean Blaskoski
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Joabe Costa
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joel Matos
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Jacoh Ferreira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Fernando De Oliveira Júnior
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Mauricio Gasparetto
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Nasinbene
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mauricio Pinto
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Morgana Guimarães
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Soares
Paulo Teixeira
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Cesar
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Salgado
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafael Baquini Bueno
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Manoel Rodrigues Galvão
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sardão Israel
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Gomes
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Sidney Sorrentino
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tulio Marcos Gonçalves
Ugo Portela Pereira
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Alexsandro
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius Franco Carard
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Washington Vidal
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Um Pedaço do Céu

Eu podia sentar aqui e contar pra vocês que a ideia pra escrever *Um Pedaço do Céu* (a Pequena Aventura dessa edição) veio de uma vez que, por uma imbecilidade completa da minha parte, paguei adiantado o cartão de crédito, achando que ia liberar o limite dele. Na verdade o limite só ia liberar mesmo dias depois e acabei quase um mês sem conseguir usar o cartão. Levando em conta que dependo do cartão para tudo, você pode imaginar como fiquei feliz!

Mas a real é que só lembrei disso tudo quando comecei a pensar em como montar a aventura. E o que ia causar a treta: os personagens presos numa estação espacial de luxo, mas sem créditos, incapazes de comprar até mesmo comida de astronauta na cantina mais próxima. A estrutura de personagens ficando progressivamente mais fracos por fome, sede e sono, enquanto enfrentam ondas sucessivas de inimigos, também não é exatamente nova — quando dei por mim estava reciclando *A Vigília* (minha primeira Pequena Aventura), mas adaptando pra um cenário de ficção científica. Troque mortos-vivos por robôs e você vai notar a semelhança.

Só que a inspiração mesmo, não partiu daí. Acho que uma das partes mais legais de escrever algo, mesmo que seja uma singela mini-aventura de RPG em duas páginas, é aproveitar o que está sentindo no momento e colocar isso no que se está produzindo. Acho que ajuda as pessoas a se identificarem. Dá humanidade pra história.

Vai fazer dois anos que comecei uma vida totalmente nova em Porto Alegre. Mas recomecei do zero. Vim pra cá providencialmente, por necessidade, sem nenhum tipo de planejamento e com minha conta no vermelho. Foi só aos poucos, e com muita ajuda, que fui me firmando de novo. E embora hoje esteja infinitamente melhor do que estava anos atrás, ainda não estabilizei.

Cresci numa cidade do interior absolutamente carente em tudo: de opções de emprego e estudo a opções de lazer. Hoje eu trabalho numa loja *geek* que vende basicamente todos os meus desejos de consumo e moro num bairro boêmio que tem tudo o que eu curto e acho legal.

Mas quem trabalha sabe que grana dificilmente sobra do jeito que a gente gostaria. Alguns meses é só pagar boleto e gastar com comida. O que, dada a realidade de muitos, não é pouco, viu?

Só que fica aquela sensação de morrer de sede em frente a um oasis. É a realidade da grande maioria: querer ir num rolê e não poder, ver coisas legais e saber que não pode gastar com aquilo, entrar num restaurante e sair se sentindo culpado após pagar a conta. Se trancar em casa para economizar, enquanto gente feliz passeia num bairro bonito, curtindo com a tranquilidade que uma renda generosa permite.

A ideia mesmo veio de tentar pegar esse sentimento que, se não é universal, é bastante comum, e transformar numa aventura de RPG.

Consegui? Não faço ideia. Mas acho que a tentativa sempre vale a pena.

DAVIDE DI BENEDETTO

Nova Classe de Personagem: Zoomer

Faça como a Max de *Stranger Things* e seja a Zoomer do seu grupo, usando essa nova classe básica para *Tormenta RPG!*

Arauto, batedor, mensageiro e guia a serviço dos mais diferentes empregadores, o zoomer é um aventureiro que sempre alcança seu destino.

Treinados por uma guilda de comércio fundada em 1400 por Sara Von Zoom, como alternativa aos serviços proporcionados pela cidade-mercado voadora de Vectora, os zoomers são agentes especiais comissionados para entregar mensagens, mercadorias e escoltar pessoas aos mais diferentes lugares de Arton.

Todo zoomer recebe treinamento diversificado, sabendo conduzir montarias e carruagens com grande habilidade e, se preciso, correr a pé por quilômetros em verdadeiras maratonas através de território hostil ou desconhecido, ficando sem comer, beber e dormir por dias, apenas para espalhar a notícia de vitória numa batalha ou de um possível avanço da Tormenta sobre terras habitadas.

Como parte do treinamento na guilda, o zoomer recebe um caduceu, bastão símbolo do seu papel de arauto e diplomata — que também é uma arma mágica de defesa pessoal. Em combates, o zoomer prefere deixar seus companheiros lidarem com a situação enquanto longe da linha de frente, usa o caduceu para minar as forças do inimigo, criando oportunidades de ação para os aliados e distrações para ajudá-los a fugir.

Aventuras. Um zoomer está sempre numa missão a serviço de alguém. Seja para entregar um item mágico ao seu destinatário, cartas a um povoado distante, a posição de um exército inimigo a um general, representar diplomaticamente um nobre em uma corte estrangeira ou para transportar um grupo de aventureiros por estradas pouco conhecidas.

Tendência. Todo e qualquer zoomer é Neutro.

Religião. Zoomers veneram Hynnin, o Deus da Esperteza; Lena, a Deusa da Cura, e, principalmente, Tibar, o Deus Menor das Moedas e do Comércio.

Histórico. Zoomers são profissionais liberais e trabalham para quem pagar mais, dando uma pequena porcentagem anual dos seus ganhos para a guilda que os treinou. Zoomers em começo de carreira às vezes aceitam missões que julguem importantes para quem não pode pagar, como uma forma de servir a coletividade e aumentar sua reputação entre as comunidades de aventureiros e empregadores.

Raças. Qualquer raça é aceita pela guilda de Sara Von Zoom para receber o treinamento, sem nenhum tipo de discriminação. A diversidade racial é na verdade incentivada porque contribui com a formação de um time de agentes multicultural, capaz de atender clientes e situações variadas em todo canto do continente.

Outras Classes. Por sua flexibilidade ética de mercenário e seu treinamento para lidar com empregadores e clientes, o zoomer costuma se dar bem com os mais variados membros de um grupo aventureiro, do bardo mais malandro ao paladino mais rígido. Geralmente o zoomer age como mediador de conflitos, circunavegando com palavras desde comportamentos completamente impulsivos às crenças mais sólidas.

Características de Classe

Pontos de Vida: um zoomer começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6+ modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int),Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Tolerância.

Arte do improviso: você começa a sessão de jogo com uma quantidade adicional de pontos de ação, igual ao seu modificador de Destreza (veja "Pontos de Ação" no Capítulo 6: Características). Essa quantidade aumenta em +1, no 9°, 12°, 15° e 18° níveis. Além disso, sempre que você ganha pontos de ação por heroísmo recebe um

EXTRAS

ZOOMER

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1	+0	Caduceu 1d8, arte do improviso, dedicação exclusiva, movimento rápido.
2	+1	Elmo do mensageiro +2, esquiva sobrenatural, técnicas de zoomer.
3	+2	Espírito de equipe.
4	+3	Carruagem dos heróis, evasão.
5	+3	Caduceu 1d10, esquiva sobrenatural aprimorada.
6	+4	Arte do improviso +1, técnicas de zoomer.
7	+5	Rota de fuga.
8	+6	Carruagem dos heróis aprimorada.
9	+6	Arte do improviso +2.
10	+7	Caduceu 1d12, técnicas de zoomer.
11	+8	Elmo do mensageiro +4, evasão aprimorada.
12	+9	Arte do improviso +3.
13	+9	Movimento rápido +3m.
14	+10	Técnicas de zoomer.
15	+11	Caduceu 2d6, Arte do improviso +4.
16	+12	Carruagem dos heróis maior.
17	+12	Herói ávido.
18	+13	Arte do improviso +5, técnicas de zoomer.
19	+14	Sandálias aladas.
20	+15	Caduceu 3d6, último recurso.

ponto de ação extra. Você perde quaisquer pontos de ação que tiver até a próxima sessão, caso utilize escudos, armaduras médias ou pesadas.

Caduceu: você recebe um caduceu (mesmas estatísticas que um bordão de madeira de Tollon). Você pode usar o raio mágico do caduceu para atacar inimigos, como um ataque a distância. O alcance do raio mágico é 9m e causa 1d8 de dano mágico. Esse dano sobe uma categoria a cada cinco níveis. Durante um combate, sempre que você dispara o raio mágico contra um oponente (não é preciso acertar o ataque), pode transferir um ponto de ação para um aliado a até 9m. Você pode transferir um número de pontos de ação por combate igual ao seu modificador de Carisma. Não é possível transferir pontos de ação para aliados que estejam inconscientes. Se o ponto de ação transferido não for utilizado até o fim do encontro, será perdido. Nas mãos de outra pessoa o caduceu é considerado um bordão comum.

Dedicação exclusiva: pela dedicação ao seu papel como arauto, o zoomer recebe um idioma adicional e o talento Persuasivo. Contudo, se um zoomer adquirir níveis em outra classe básica ele perde permanentemente a habilidade "Arte do improviso".

Elmo do mensageiro: você tem um elmo mágico que protege contra obstáculos mentais e físicos! Enquanto estiver usando-o, recebe um bônus de +2 em testes de Vontade. Esse bônus sobe para +4 no 11° nível. Além disso, enquanto estiver vestindo o elmo está sob efeitos da magia movimentação livre. Se usado por outra pessoa o elmo funciona como um item comum.

Movimento Rápido: seu deslocamento aumenta em +3m. No 13° nível seu deslocamento aumenta em +3m.

Esquiva Sobrenatural: no 2° nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido (veja "Surpresa" no Capítulo 8: Combate). Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Evasão: a partir do 4° nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

Espírito de Equipe: você pode usar a habilidade caduceu para transferir pontos de ação para aliados que estejam inconscientes. Além disso, sempre que você der pontos de ação a um aliado ele pode, como uma reação, curar uma quantidade de pontos de vida igual ao dano do seu último ataque com o raio mágico do caduceu. Se seu último ataque errou, o aliado recupera 1 ponto de vida ao invés disso.

Carruagem dos Heróis: você recebe uma carruagem obra-prima. Quando estiver dirigindo um veículo você pode gastar 1 ponto de ação para conjurar recuo acelerado em todas as montarias atreladas a ele. Além disso, veículos conduzidos por você e todas as montarias atreladas, estão sempre sob efeito da magia queda suave. A magia é cancelada sobre as montarias caso elas sejam desatreladas.

Técnicas de zoomer: você recebe um talento de combate ou perícia à sua escolha. No 2° nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate ou perícia.

Rota de Fuga: você pode gastar 1 ponto de ação, para realizar um teste de Enganação (oposto a um teste de Intuição do adversário com mais graduações nessa perícia). Em caso de sucesso, você e seus aliados a até 9m fogem da batalha de maneira espetacular, através de uma porta dimensional para o local seguro mais próximo, a critério do mestre.

Carruagem dos Heróis Aprimorada: você pode gastar 1 ponto de ação para conjurar andar nas sombras tendo como alvo um veículo e qualquer ser vivo que esteja abordo ou atrelado a ele. Você só pode usar essa habilidade durante a noite e quando não estiver na presença de criaturas hostis.

Evasão Aprimorada: a partir do 11° nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido e sofre apenas metade do dano se falhar.

Carruagem dos Heróis Maior: você pode gastar 1 ponto de ação para teletransportar um veículo e qualquer criatura em contato com ele até um lugar que já tenha visitado. Você só pode usar essa habilidade durante a noite e quando não estiver na presença de criaturas hostis. O lugar de destino deve ser um espaço aberto e amplo como os arredores de uma cidade, um descampado, uma estrada etc...

Herói Ávido: tamanho é seu ímpeto para se aventurar que você consegue agir mais rápido que outras pessoas. A partir do 17° nível, uma vez por dia, você pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional em seu turno. Você pode, por exemplo, realizar uma ação completa e uma ação padrão, duas ações padrão e uma ação de movimento, ou qualquer outra combinação possível.

Sandálias Aladas: você ganha um par de sandálias aladas. Enquanto calçar as sandálias, você está sob efeito da magia voo prolongado. As sandálias só funcionam quando usadas por você.

Último Recurso: você pode gastar todos seu pontos de ação remanescentes para realizar um feito extraordinário:

- Conjurar agilidade do gato, libertação, movimentação livre e velocidade sobre até 5 aliados num raio de 9m.
- Teletransportar você e até 5 aliados num raio de 9m, em segurança, até qualquer lugar que já tenha visitado pelo menos uma vez. Essa habilidade permite a você viajar a outros planos de existência ou mesmo lugares que normalmente não poderia acessar.
- Conjurar ressurreição verdadeira sem custo, sobre uma criatura que tenha morrido há pelo menos duas rodadas.

É preciso ter pelo menos um ponto de ação restando para utilizar essa habilidade e ela não pode ser utilizada novamente até a próxima sessão de jogo.

**Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.*

DAVIDE DI BENEDETTO